

I YO-KAI WATCH · THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS · THE DIVISION I
GTM
ABRIL 2016 - #004
DETÉN,
CONGELA,
DESTRUYE
EL TIEMPO ES TU
ALIADO
QUANTUM BREAK
REMEDY ENTERTAINMENT cuestiona las
leyes de la física en su última obra
WWW.GAMESTRIBUNE.COM


SECURITY DIVISION
ROAD
WORK
AHEAD
EXIT

GTM ABRIL

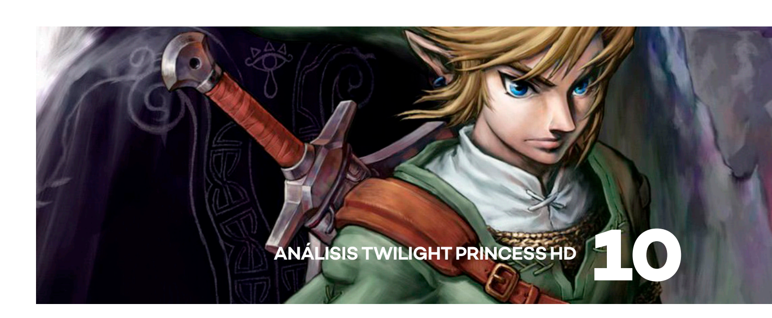
SUMARIO

EDITORIAL

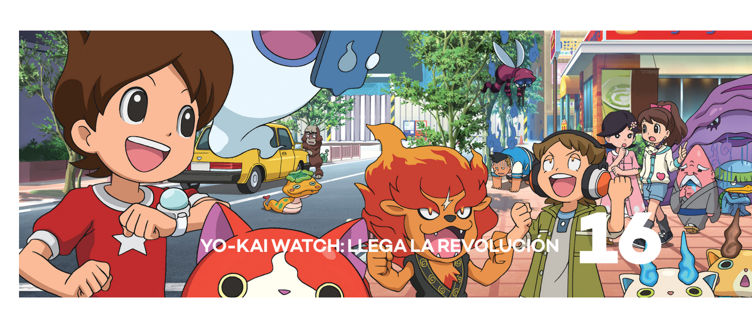
ANÁLISIS

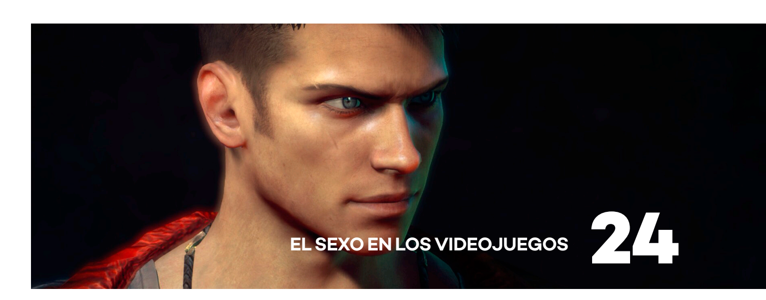
REPORTAJES

OPINIÓN











Redactores

Este es parte del equipo que a diario y mes a mes hace que GTM crezca con nuevos contenidos originales y noticias de actualidad.



Laura Luna

Colaboradora

Nuestra colaboradora todoterreno. Atrevida y sin pelos en la lengua, trata cualquier tipo de tema que le caiga en las manos.



Gamer Enfurecido

Redactor Enfurecido

Le tenemos todo el día quejándose en la redacción. Hasta que no ha aparecido su cara en la revista no ha parado.

Análisis: The Division

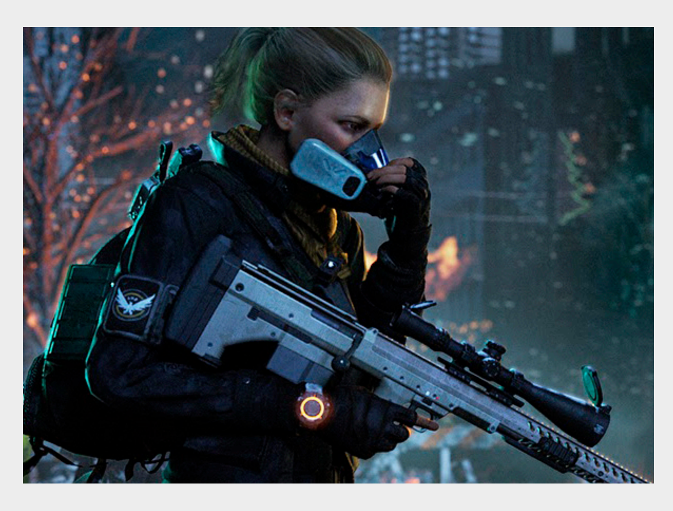
Ya hemos pasado por la Zona Oscura de Manhattan en The Division y hemos sufrido en nuestras carnes a las bandas que quieren crear el caos en la ciudad.

pág. 8

Eitr, mitología nórdica

Eitr se plantea como un verdero reto en 2D con perspectiva isométrica. Descubrimos un poco más de este proyecto *pixel art* que bebe de la mitología nórdica.

pág. 12





«Ni dioses, ni reyes. Sólo el Hombre»
BioShock







Alejandro Castillo

Responsable Sony y Microsoft
Camionero de día, jugón de noche. Es nuestro experto en Xbox y el único en la redacción que sabe cómo cazar a Xur.

Iván Ramírez

Redactor
Gran forero y guerrero capaz de enfrentarse a cualquier criatura de la oscuridad. No necesita segundas oportunidades.

Juan Tejerina

Subdirector
Diseña, escribe y saca tiempo para cazar algún que otro Pokémon. Se fija en lo que nadie ve y valora lo que otros ignoran. Un bicho raro.

La Crisis de los Triple A

Estamos ante un cambio importante dentro del mundo de los videojuegos. Las grandes superproducciones ya no llaman tanto la atención, ni siquiera recuperan el dinero que se ha invertido en ellas.

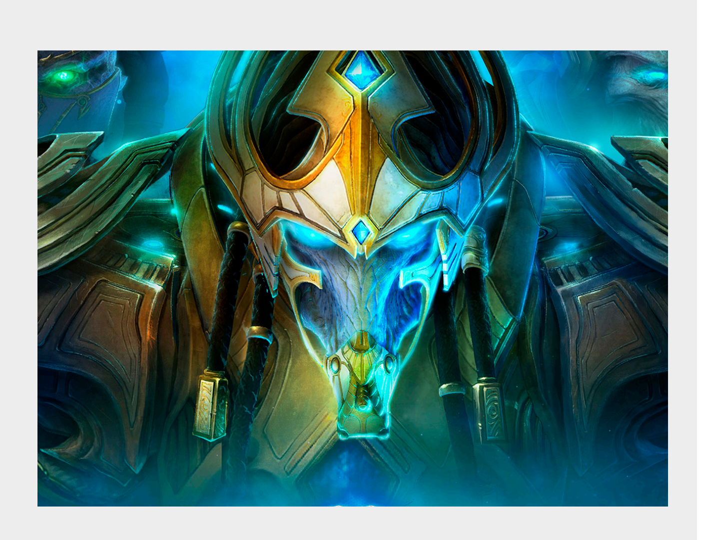
pág. 22

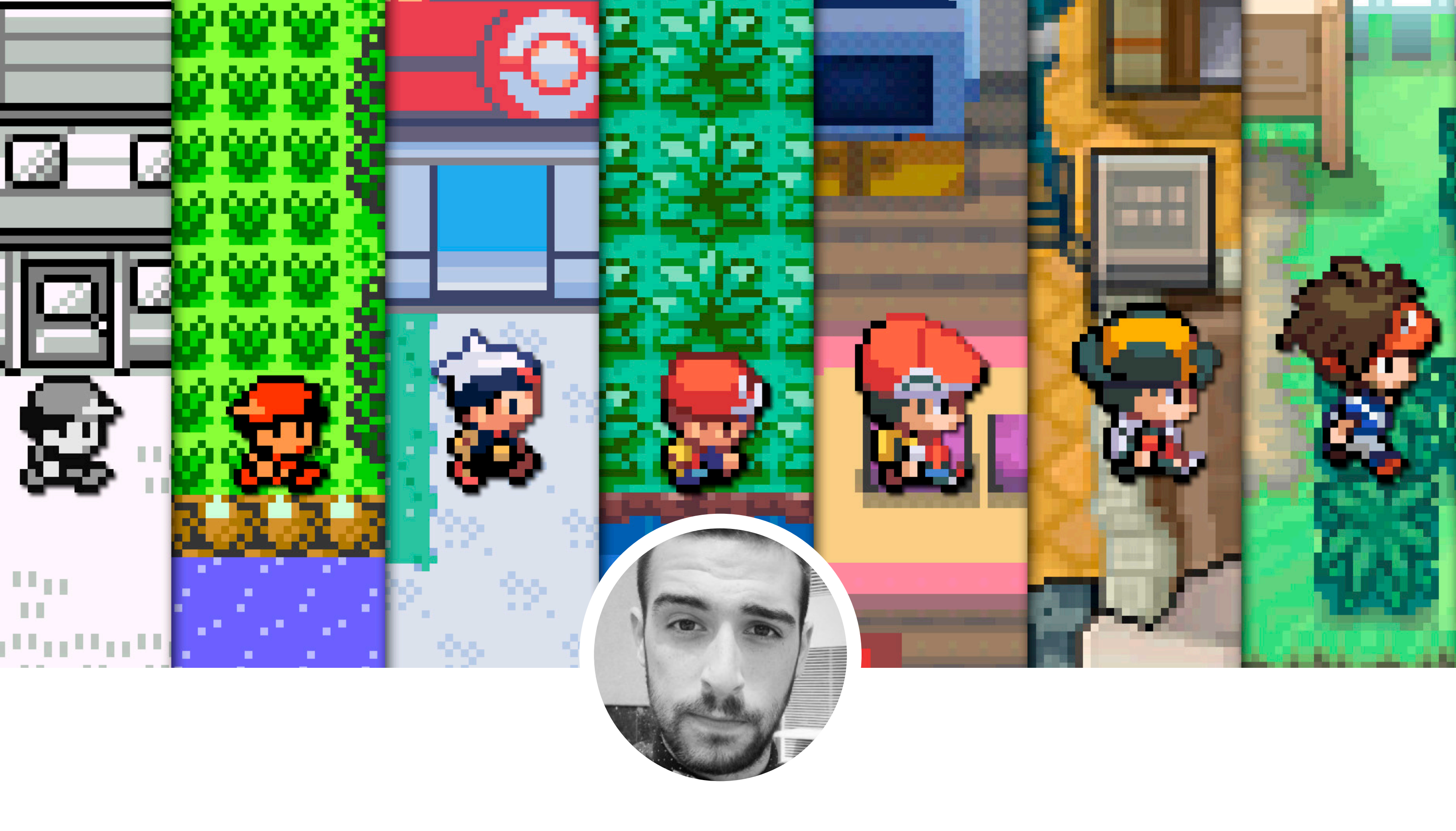
¿Está desfasado el RTS?

Los juegos de estrategia en tiempo real le han cedido el puesto a los MMO y los MOBA. ¿Creéis que volverá a resurgir este género que tanto tiempo nos ha mantenido pegados a nuestro PC?

pág. 28







EL EDITORIAL

¡Evolucionamos!

POR JUAN PEDRO PRAT

Me alegra muchísimo ser yo quien pueda escribir el editorial de este mes, ya que tenemos una noticia más que grata que anunciar: **¡evolucionamos! ¡crecemos!** O lo que es lo mismo: **a partir del mes que viene tendréis más GTM, tanto en cantidad como en calidad**. Tras varios meses trabajando mucho, y con el respaldo de todos los socios, hemos podido aumentar el número de páginas de vuestra revista.

Cuando nos lanzamos a esta aventura, hace ya unos 5 meses, sabíamos que uno de nuestros *handicaps* era el número de páginas que podíamos ofrceros, pero, si queríamos llevar a cabo este proyecto **sin endeudarnos y dejarlo al mes siguiente**, tenía que ser así. Pero ahí habéis estado, mes tras mes, número tras número, apoyándonos incondicionalmente, y por eso, ahora, queremos agradecéroslo por todo lo alto.

La aventura de sacar GTM adelante es tremendamente dura, ya que con cada número nos surgen diferentes problemas, los plazos a veces se nos van de las manos e incluso a los que montamos todo esto nos da *un pequeño infartito* cuando vemos que no va todo como queríamos. ¿Qué es lo que nos mueve, entonces, a seguir adelante? Seguro que lo habéis escuchado muchas veces: **hacemos lo que nos gusta,** y nadie va poder cambiar eso. A día de hoy, y voy a ser muy sincero, el apoyo de todos los socios sirve para mantener todo esto a flote y que podamos llevar a cabo nuevos proyectos que son enteramente para los que nos leéis, tanto en web, como en digital y papel. **Si podemos ampliar el número de páginas es solo gracias a vosotros**, ya que sois los que nos acogéis amablemente, valorando lo que hace el equipo de GTM.

Pero esta revista sale adelante, también, por los valientes que pueden lidiar conmigo cada día, porque ellos teclean los textos que leéis en cada número, ellos se estrujan los sesos cada mes intentando encontrar temas que les parezcan interesantes y os los puedan hacer llegar. Es tal la devoción que sienten por este mundo, y más por esta gran familia que es GTM, que **muchos soltaron alguna lágrima cuando vieron su nombre en un texto impreso.** No somos una de las revistas más grandes de España, no tenemos una tirada que supere las cuatro cifras y, por desgracia, tampoco llegamos a los quioscos, pero es tan grande el trabajo y las ganas que le ponemos a esto, que cuando vemos que todo ha salido bien, y encima os ha gustado, no podemos evitar emocionarnos.

Ahora mismo os estoy mostrando GTM **a corazón abierto**, una revista que solo quiere hablar de lo que le gus-

ta, sin ningún tipo de objetivo oculto. Nos dejamos, a veces, **la misma vida para elaborar un producto que os guste**, al que le tengáis - por lo menos - la mitad de cariño que le tenemos nosotros y podáis ser parte de él durante muchísimo tiempo.

Por todo esto que os he contado GTM pasa de esas 30 páginas, que tenía hasta ahora, a **¡60 páginas!** ¡Sí señor! Duplicamos páginas y podremos ofreceróslas con la misma calidad que hasta ahora y con un lomo bien bonito - aunque delgadito - para que podáis admirarlo en vuestras estanterías. Ahora mismo, mientras estáis leyendo este número, nosotros ya tenemos puesta en marcha la maquinaria para elaborar el número de mayo, del que podéis ver un poco en este mismo ejemplar.

Así es, para celebrar el anuncio de nuestro creicmiento, hemos creído más que necesario que veáis un pedacito del número de mayo. Justo aquí a la derecha tenéis **la portada de nuestro quinto número.**

¿Mola verdad? Aunque aún está sujeta a cambios de última hora, si a Naughty Dog no le da por volver a retrasar *Uncharted 4*, Nathan Drake será el protagonista de nuestra evolución. Nuestra aventura comienza y la suya acaba, ¿qué mejor anfitrión, que uno de los mejores aventureros de los últimos tiempos, para pasarnos el testigo?

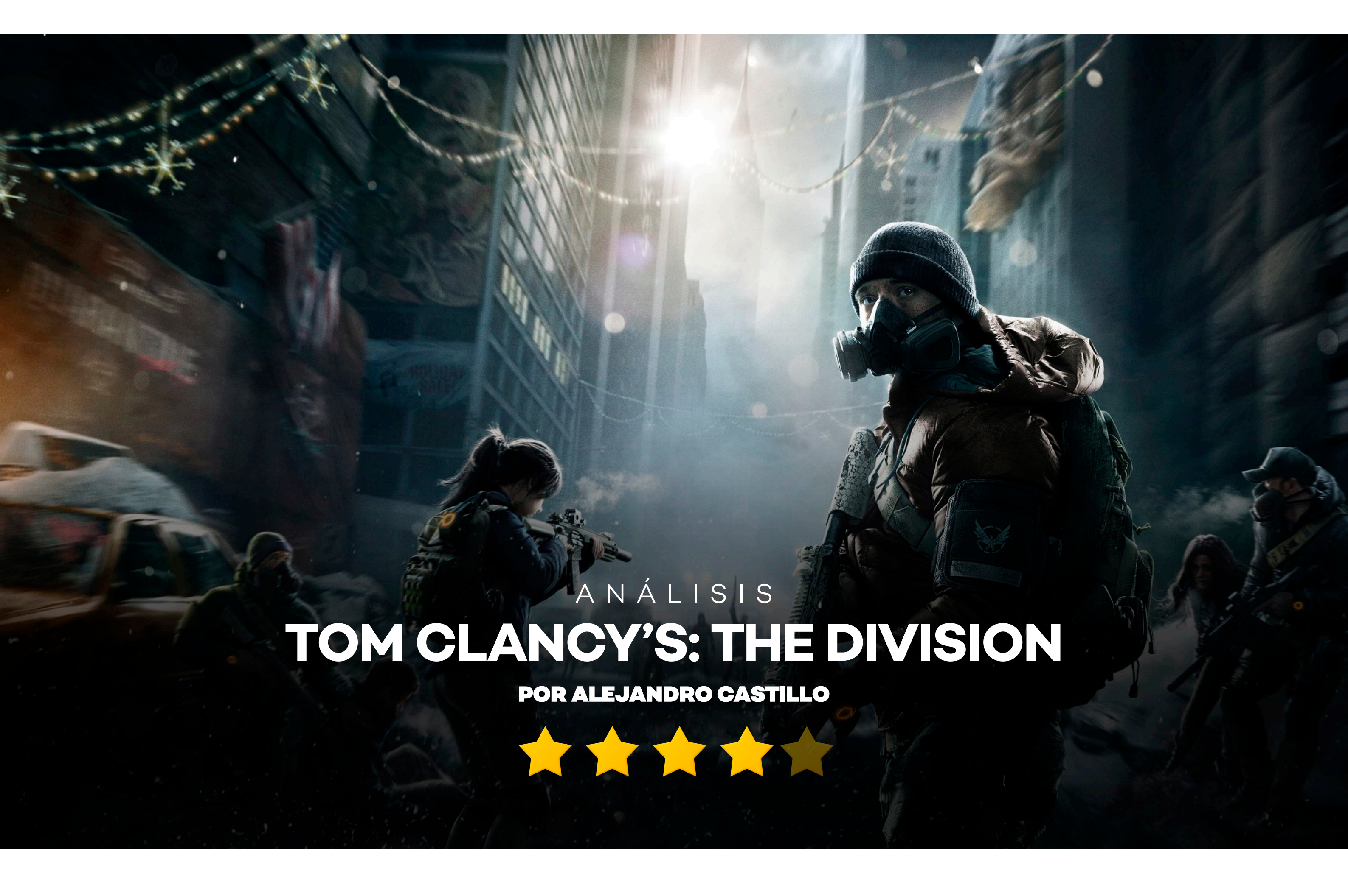
Nos vemos en mayo con mucho más. Muchísimas gracias.



¡OS ADELANTAMOS CUÁL SERÁ NUESTRA PORTADA DEL MES DE MAYO!



Portada sujeta a cambios



ANÁLISIS

TOM CLANCY'S: THE DIVISION

POR ALEJANDRO CASTILLO

El objetivo de un terrorista no es más que sembrar el pánico entre la ciudadanía del país en conflicto. Atacar ciudades clave, o simplemente amenazar con llevarlo a cabo, puede desencadenar un estado de alerta que paraliza las vidas de aquellos que se ven en vueltos por deber, o por azar del destino. Nuestro amigo Tom Clancy en su último estertor imaginó una amenaza biológica a través del dinero, con lugar en una de las ciudades clave del capitalismo: Nueva York. La fiebre por las compras navideñas tiene su punto álgido durante el *Black Friday*, evento que aquellos que quieren ver al mundo arder no pueden dejar escapar. **Bajo esta premisa comienza *The Division,*** un *shooter* en tercera persona que viene a reclamar un lugar privilegiado entre la comunidad de esta nueva generación. Pese a los continuos retrasos y el secretismo con el que Ubisoft ha llevado su desarrollo, **parece que la compañía gala ha conseguido crear un título de presente y futuro** para prevalecer en lo que queda de generación.

Un ciudadano preparado para la acción

El título nos pone en la piel de un agente durmiente de ***The Division***, **una célula secreta estadounidense que tiene como objetivo activarse en caso de emergencia nacional**. Estos agentes viven infiltrados en la sociedad, entrenados desde adolescentes con el fin de servir a su país en caso de máxima urgencia. Sin reglas ni ayuda, deben adaptarse al terreno para erradicar la situación de conflicto. Acudimos a Manhattan como parte de la segunda oleada de agentes, debido a la pérdida de contacto de la primera incursión. Después de un comienzo a modo de prologo por las calles de Brooklyn, desembarcarnos en la zona de conflicto real. Nuestro objetivo es simple: devolver a Manhattan la luz que un día perdió, por lo que tendremos que lidiar con los peligros humanos y víricos que se congregan en torno a ella.

Como en todos los títulos de acción con tintes de MMO, *The Division* **se divide en dos zonas de juego: PVE y PVP** -llamada Zona Oscura-. Pese al requerimiento de la conexión permanente, la compañía ha diseñado exquisitamente el juego para que sea adaptable a todas las demandas de los jugadores. ¿Quieres jugar en solitario? Puedes. ¿Quieres jugarlo en grupo? Puedes. ¿Quieres buscar a otros usuarios para jugar? También puedes. **Las misiones principales también se adaptan** al número de jugadores que hay en el grupo y el máximo nivel del mismo, por lo que a más jugadores: mayor número de enemigos tendremos en pantalla. **La naturaleza del juego puede abocar a confusiones**, pero *The Division* es una experiencia para todo tipo de gustos. La campaña no es más que un prologo con el que prepararnos ante el aumento de dificultad en niveles altos.

Estamos acostumbrados, en títulos de este calado, a ver cómo las compañías nos guían a la especialización de nuestro personaje, lo que conlleva la pérdida de la experiencia de vivir cómo se jugaría en

las demás. Sin embargo, ***The Division* aboga por jugar sin ataduras; desarrollar e intercambiar tus habilidad cuando quieras y como quieras**. No existen clases predeterminadas ni elecciones sin vuelta atrás, sino que dependiendo de la situación, o simplemente por el afán de explorar otras vías, podremos disfrutar de todas las habilidades y formas de juego propuestas. Cada usuario podrá equipar hasta tres habilidades activas y cuatro pasivas, desarrolladas a través de la creación de módulos en nuestra base de operaciones. Muchas de ellas varían sus efectos dependiendo de si jugamos solos o en grupo, por lo que de nuevo el juego se adapta al usuario. Cabe decir que faltan algunos elementos y esto se lo reprocho a la desarrolladora, sin duda esperaba una recreación al 100%, pero también tengo que reconocer – como jugador – que para que podamos disfrutar de una experiencia sublime, se han de romper varios huevos.

Lucha por el poder

El *dinero maldito* acabó con miles de ciudadanos: un virus desarrollado meticulosamente para extinguir la vida en la ciudad. Manhattan ha pasado de ser una referencia para el mundo, a convertirse en un campo de batalla en donde diversos grupos organizados luchan por repartirse el poder. Durante nuestra visita nos enfrentaremos a estas facciones, las cuales velan por sus propios intereses, por lo que no dudaran en combatir contra quien sea. **Cada una de ellas se caracteriza por los gadgets y el poder armamentístico que atesoran**, por lo que tendremos, de nuevo, que adaptarnos a los enemigos que tenemos en frente. De forma escalonada, los soldados enemigos se desplegarán en el combate de forma más o menos organizada -dependiendo de su naturaleza-.

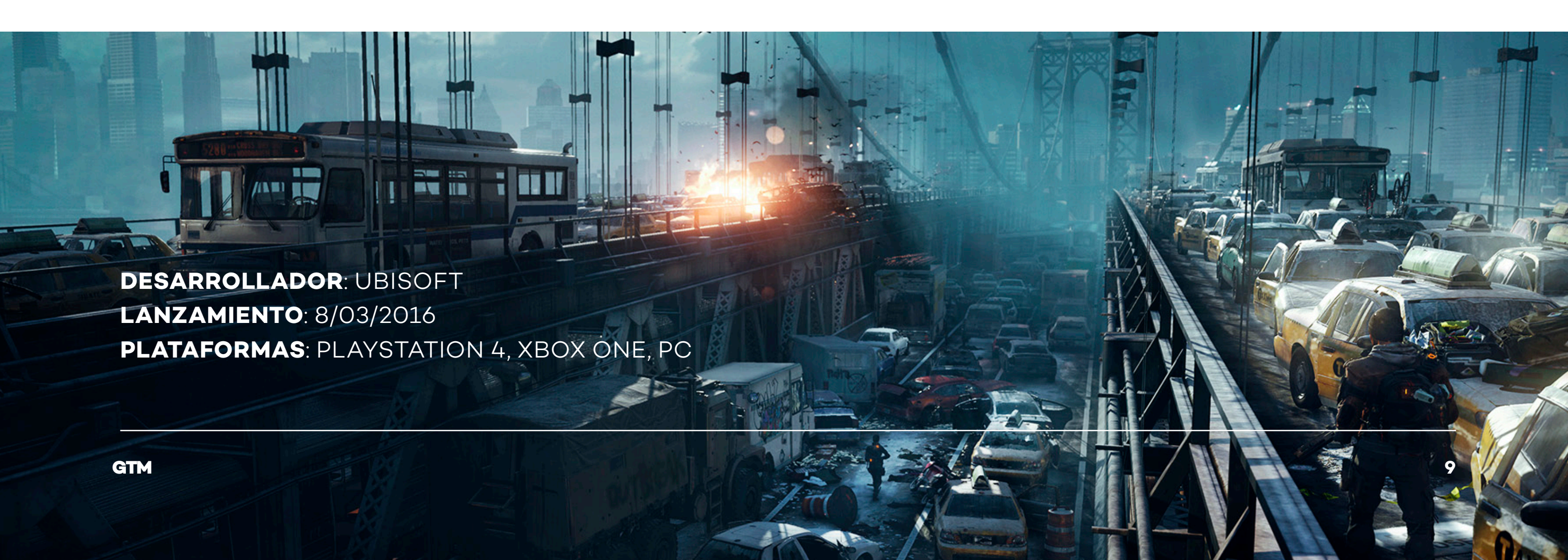
La inteligencia artificial, pese a tener momentos irregulares, **sorprende para un título de este calado**. En dificultades altas los enemigos intentarán poco a poco ganar terreno en el tiroteo con el fin de acorralarte, mientras lidias con los constantes flanqueos. Lo cierto es que ha sido una sorpresa muy grata sentir cómo los enemigos intentan ahogarte de una forma mucho más practica: exponiendote a sus balas. Las facciones **poseen distintas clases entre sus filas,** teniendo habilidades exclusivas y adoptando una compostura distinta al combate. Pero una vez visto un tiroteo, vistos los demás; una mayor variedad de arquetipos enemigos otorgaría frescura al título. Pese a ello, los tiroteos se tornan intensos. Las correcciones en el control del personaje han surtido un efecto positivo, por lo que tendremos el control total de la situación.

Un lugar en donde corroborar la eficacia de los enemigos es la Zona Oscura. **Esta zona, enfocada en su totalidad a la experiencia PVP, es donde residen la mayor dificultad y las mayores recompensas de todo el juego**. En el resto del mapa un combate contra cuatro enemigos puede ser algo que termine en un par de segundos, dentro de la zona oscura ocurre lo contrario. Sentiremos como somos mantequilla ante el ataque contrario, por lo que tendremos que tener mucho cuidado al doblar cada esquina, tanto por ellos como por el resto de jugadores humanos. Pese a que es una zona enteramente enfocada a recoger el mejor equipo del juego, la dificultad añadida otorga un plus de rejugabilidad que *The Division* agradece. Y lo que es mejor: una vez llegados al nivel 30, **toda ella se convierte en dificultad 31 y 32,** por lo que hay vida más allá.

Un futuro prometedor

Desde Massive Entertainment se ha querido especificar la hoja de ruta que trazarán a lo largo del primer año de vida, por lo que al parecer con periodicidad -casi- mensual el juego recibirá contenido y mejoras con las que expandir la experiencia *The Division*. En ello reside el gran *pero* que le podemos atribuir al juego, y es que una vez llegados al nivel 30 no nos queda más que repetir las misiones principales en una nueva dificultad, o seguir explorando en la renovada Zona Oscura con el fin de obtener el mayor número de *loot* supremo. La compañía incluirá las famosas incursiones (misiones en donde se exige la máxima cooperación entre los usuarios, además de la alta dificultad). Aunque es sólo una promesa, por lo que no sabemos hasta que punto la vida del juego podrá alargarse.

Pero aún así, *The Division* **es una experiencia completa, extensa y divertida**. Las apariencias engañan, y todos los amantes del género encontrarán su hueco en esta recreación excelsa de Manhattan. Si Massive Enternainment consigue dotarlo de vida, el juego se convertirá en uno de los mayores reclamos de la nueva generación. Como comentaba con anterioridad, la campaña es una intrudocción al mundo, pero aún así la variedad de situaciones, y los variopintos contextos en los que nos vemos envueltos, otorgan la frescura necesaria para enfocar el resto de la ciudad. El título de Bungie -Destiny- fue un globo sonda extraordinario para los futuros títulos del mismo corte, y *The Division* **ha sabido cómo agradar y recompensar al usuario a cada internada dentro de su pequeño mundo virtual.**



DESARROLLADOR: UBISOFT
LANZAMIENTO: 8/03/2016
PLATAFORMAS: PLAYSTATION 4, XBOX ONE, PC



ANÁLISIS

TWILIGHT PRINCESS HD

POR FERNANDO BERNABEU

El héroe que viene a derrotar al mal y liberar nuestra tierra de la oscuridad porta su espada en la mano izquierda, pero en otro mundo la porta en la derecha. El mundo reflejado donde el sol amanece por el oeste vuelve a estrechar lazos con el jugador después de 10 años, ahora con texturas en alta definición y sin tener que provocar daños en la muñeca.

Así es, ***The Legend of Zelda: Twilight Princess*** **ha vuelto como reedición en alta definición para Wii U, siguiendo la estela de la aparición, también en HD, de Wind Waker hace ya poco más de dos años.** De entrada, este nuevo juego nos permite jugar en un modo normal con el Hyrule original de la versión de Gamecube y en un nuevo modo Héroe, más difícil y con el mundo invertido de la versión de Wii.

Para empezar, el objetivo de este análisis, más allá de examinar simplemente el título como juego independiente, será comprobar **qué mejoras se han añadido respecto al título original y si están bien desempeñadas.** Asimismo, trataré de comentar qué aspectos podrían haber sido pulidos con mayor esmero, puesto que ya que los desarrolladores se han esforzado en montar una versión de *Twilight Princess* diez años después, lo menos que esperamos es ver corregidos los fallos del juego original.

The Legend of Zelda: Twilight Princess llegó para reafirmar la saga en un estilo más realista después del fiasco que supuso el estilo animado de *Wind Waker.* **Las expectativas eran altas, y afortunadamente el juego cumplió.** Al ya mencionado estilo realista se le sumaba una historia más oscura con momentos verdaderamente espeluznantes y a nivel jugable incluía el mismo número de mazmorres que en *Ocarina of Time* y la posibilidad de manejar a Link convertido en lobo.

Las mazmorras de *Twilight Princess* son una delicia a nivel técnico y se nota el esfuerzo de los desarrolladores en crear desafíos únicos en cada una. Aunque se repita el esquema de todos los Zelda (explorar, luchar contra un guardián, conseguir el objeto, usar el objeto y luchar contra el jefe), cada una sabe aportar lo necesario para tener que replantearnos el uso de los objetos que tenemos en el inventario. Personalmente, **me gustan mucho más las mazmorras de *Twilight Princess* que las de *Ocarina of Time.***

La novedad intrínseca de esta entrega que la hace diferente de las demás es la transformación de Link en lobo y el uso que hace de su forma animal. Puede rastrear olores, excavar en la tierra y usar su percepción para ver entes ocultos. Las situaciones que hacen uso de la forma lobo están bien planeadas, pero su modo lucha es muy limitado y si no es estrictamente necesario no utilizaremos la transformación de Link para nada más.

El trasfondo de la historia no es nada original en esta saga. El tema de dos mundos paralelos que chocan se puede ver en muchos *Zel-*

da, pero en *Twilight Princess* es cuando más se aprecia el contraste. **Pasar del mundo del crepúsculo con sus tonos amarillentos a restaurar la luz y poder observar los colores con claridad resulta fascinante**. En cuanto a los personajes, esta entrega se caracteriza por contar con PNJ muy carismáticos a pesar de que el juego no está doblado, pues se valen de las animaciones faciales y corporales, junto con el diálogo, para mostrar un variado rango de personalidades.

Twilight Princess HD, ¿versión definitiva?

Una de las mejoras que más aprecio de esta reedición es el ajuste que han hecho de ciertas misiones de recolección para que no resulten tan tediosas. La verdad es que volver a recolectar las gotas del rocío ahora me ha resultado más divertido y no me ha hecho recordar lo mal que lo pasé en el juego original. **La disminución del número de gotas que hay que encontrar sí que ha servido para amenizar lo que considero una de las partes más aburridas de *Twilight Princess*.** Además, para encontrar los fantasmas Poe contamos con un nuevo candil que, al contrario de lo que en un principio se dijo, no nos permitirá capturarlos durante el día, sino que simplemente indica si queda alguno por derrotar en el área en la que estemos. Tampoco nos lo dan todo mascado, lo cual es de agradecer.

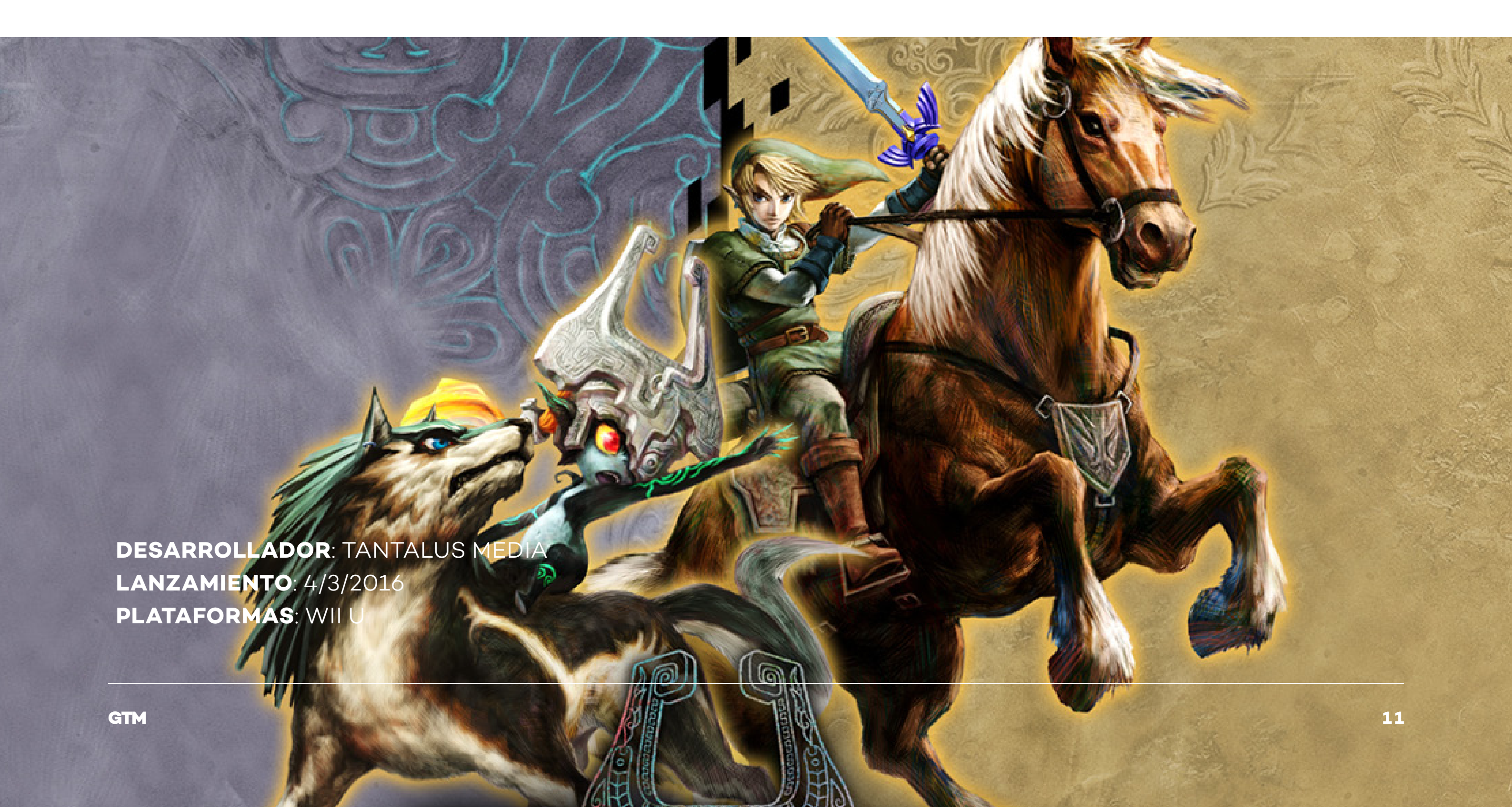
Pero la gran adición de esta reedición y una de las mayores excusas para hacerse con él es el **amiibo de Link Lobo**. Con este amiibo podremos jugar a una nueva mazmorra parecida a la Cueva de las Hadas siempre en forma de lobo, lo cual es más complicado. Los amiibo de la serie *Zelda* se pueden usar para recuperar flechas y corazones y el amiibo de Ganondorf hará que los enemigos nos hagan el doble de daño, lo cual sumado a la dificultad del modo Héroe consigue que pasarnos el juego sea un desafío a la altura de los más valientes.

El trabajo realizado en el remodelado de las texturas y los polígonos no es tan apreciable en *Twilight Princess* como lo fue en la reedición del título previo, pero una simple comparativa nos puede dejar ver que, efectivamente, esta versión para una consola con mayor potencia cuenta con mejores gráficos. La difuminación que existía en el original con el objetivo de esconder las imperfecciones de los modelos ahora se ha eliminado completamente para bien porque los personajes han quedado geniales. Sin embargo, **esto también significa que podemos ver perfectamente los polígonos con los que se trabajó hace diez años, y permitidme decir que el juego no ha envejecido bien**. Con *Wind Waker HD* no se notaba tanto debido al estilo *cartoon*, que lo ha vuelto imperecedero y quedará bien siempre, pero el realismo de *Twilight Princess* se vuelve ahora en su contra. Un juego actual con el mismo apartado gráfico se llevaría ahora muchos palos. De hecho, este se puede llevar también palos, porque al jugar he podido ver fallos en las texturas, que aparecían oscurecidas y también me he encontrado con sombras donde no debería haberlas. Al ser una edición revisada, confiaba en que este tipo de fallos ya no existieran.

En varias entrevistas los responsables han declarado que se ha mejorado el control de Link en todos los aspectos. Sí que es verdad que ahora Link se mueve más rápido cuando está trepando y que el movimiento para nadar ahora es más versátil pero a pesar de haberlo mencionado, el control a caballo no ha mejorado nada. **Sigo quedándome atascado en paredes cuando voy trotando por los desfiladeros y cuando hay un cambio en la cámara cuesta mucho acertar con el control del joystick para que Link camine en la dirección que quiero.**

Esperaba que estas nimiedades estuvieran corregidas en la reedición, **pero parece que se han limitado en darle un lavado de cara y añadir nuevas funcionalidades**.

Twilight Princess es mi *Zelda* favorito y de buena gana le daría 5 estrellas a su reedición en HD si no fuera por esto último. Aún así, sigue siendo un gran juego que pueden disfrutar tanto los veteranos como los nuevos que se introduzcan en el universo de *The Legend of Zelda.*



DESARROLLADOR: TANTALUS MEDIA
LANZAMIENTO: 4/3/2016
PLATAFORMAS: WII U

MITOLOGÍA NÓRDICA ESCUDO Y ESPADA

POR IVÁN RAMÍREZ

El ***pixel art*** es un concepto a la orden del día entre los desarrolladores *indie*. Desde Londres, el pequeño estudio independiente **Eneme Entertainment**, compuesto únicamente por David Wright (artista y diseñador) y Tobi Harper (programador y desarrollador), está trabajando en un **Action-RPG** basado en entornos pixelados en 2D. El juego cuenta con vista isométrica que, además, llama la atención por su apartado artístico y una característica ambientación, teniendo en cuenta los recursos y el uso del motor **Unity 3D** como piedra angular para crear el mundo, los personajes y los enemigos.

Eitr, según la **mitología nórdica**, es la sustancia que originó todas las formas de vida, aunque en su estado más puro es un **potente veneno** de color negro. Esta sustancia ha infectado a **Yggdrasil**, el árbol que mantiene unido el universo y conecta los **Nueve Mundos Nórdicos**. La oscuridad se ha propagado a través de sus raíces, creando malvados y poderosos seres en cada uno de estos mundos. La única luz capaz de despejar esta niebla es la que radica en la **Dama del Escudo** -como la han bautizado los desarrolladores- cuyo sino fue dictado antes incluso de su nacimiento por **Loki**, Dios de la mitología nórdica tradicional. El sadismo de este ser divino interfirió en el universo dejando caer gotas de eitr sobre el telar del destino, marcando de esta forma a una niña que todavía no había visto la luz del sol, y provocando que se desvanezca la luz de Yggdrasil.

Bajo esta desoladora premisa controlaremos a la Dama del Escudo en su misión de restaurar la luz del Yggdrasil, o ver cómo los Nueve Mundos se sumen en la oscuridad para siempre. En el universo de *Eitr* podremos encontrar varios lugares presen-



Dark Age of Camelot fue uno de los juegos que mejor ahondó en la mitología nórdica, haciéndola coexistir con las leyendas artúricas y los mitos célticos



tes en el folclore nórdico viajando a diversos **terrenos naturales, mazmorras y tumbas**. A lo largo de nuestros viajes tendremos que enfrentarnos a multitud de horribles criaturas hasta llegar a los jefes de zona. Sin embargo, el camino hasta ellos no será nada fácil pues una de las características más importantes y atractivas del trabajo de Eneme Entertainment es su **elevada dificultad.** Es por ello que se le ha comparado con la **saga Souls** debido a su factor de exploración, ambientación oscura y medieval y, por supuesto, el hecho de que no nos será nada fácil recorrer los Nueve Mundos sin morir numerosas veces en el intento.

La **jugabilidad** está sustentada bajo un sistema de combate simple, pero desafiante. Deberemos controlar nuestra estamina equilibrando los ataques, y esquivar, puesto que si acabamos exhaustos sufriremos una rápida defunción. Seleccionar los combates con detenimiento, observar el entorno para un buen posicionamiento en la batalla, buscar la espalda de las criaturas, memorizar rápidamente el patrón de ataque rival, cubrirnos cuando toque y elegir el momento adecuado para usar una poción de salud suponen **la diferencia entre vivir o morir.** El componente táctico está servido.

Para poder hacer frente a los seres que encontremos en nuestro periplo deberemos tener un equipo a la altura. Al principio tendremos **un escudo y una espada** que vienen por defecto con nuestra pelirroja nórdica, pero podremos ir encontrando mejores objetos a medida que vayamos avanzando. Tenemos a nuestra disposición **un arco** para atacar enemigos a distancia, aunque deberemos situarnos a su altura para poder acertarles, ya que no tenemos forma de apuntar manualmente. Las flechas serán limitadas, por lo tanto conviene ser lo más precisos posible para acertar y no malgastar munición. Al derrotar enemigos obtendremos **puntos de experiencia para subir de nivel,** lo que nos permitirá desbloquear nuevas habilidades y usar mejor equipo.

Los puntos de guardado, o zonas seguras, a la lo largo del juego serán **unas hogueras** en las que podremos descansar y recuperar pociones. En efecto, otra mecánica que nos es familiar de la conocida saga de **From Software** pero con un matiz importante: para encender y reestablecernos en algunas de estas hogueras deberemos recolectar **los materiales adecuados**. Al morir volveremos a la hoguera donde descansáramos por última vez, y algo a tener en cuenta es que sufriremos un severo castigo en forma de desventaja o *handicap*. Una suerte de **ruleta rusa** nos causará un efecto negativo al azar que puede ser desde una pérdida de puntos de experiencia a un porcentaje de la vida máxima, envenenamiento e incluso eliminar un objeto aleatorio del inventario. Sin duda morir en *Eitr* será extremadamente punitivo.

Otro aspecto jugable interesante son los **desafíos**. Se activarán mediante unas esferas que se encuentran en salas especiales y cerradas que, al tocarlas, liberarán enemigos "espectro". Estos enemigos son diferentes a los normales, ya que poseen **un aspecto fantasmal y son algo más poderosos**, aparte de que vencerlos no otorgará puntos de experiencia. A medida que vayamos venciendo hordas de estos enemigos -que al principio serán asequibles y sucesivamente mucho más durosiremos obteniendo jugosas recompensas.

Eitr **llegará en este 2016** como anunciaron en el E3 del año pasado. Parece ser el año de los juegos indie con inspiración espiritual en los Souls con títulos como *Salt and Sanctuary*, *Death's Gambit*, *Slain!* (que además poseen un estilo metroidvania) e incluso *Hyper Light Drifter*, además del proyecto de Eneme Entertainment, naturalmente. Hemos podido ver poco de lo que nos deparará **este híbrido** entre *Dark Souls* y *Diablo* en dos dimensiones, pero lo que sabemos de momento nos invita a pensar que será un juego a tener muy en cuenta para aquellos jugadores que busquen un verdadero desafío.

Tendremos que esperar un poco para ayudar a la Dama del Escudo **a desentrañar su destino** en un mundo infestado por oscuras y siniestras criaturas. ¿Seremos capaces de prevalecer en una coyuntura tan hostil, y sobreponernos no solo a estos seres salidos de las profundidades del averno, sino a los propios dioses? No podemos esperar a averiguarlo.



MEGAMAN

RETRO REPORTAJE

SALTA Y DISPARA

POR **JAVIER BELLO**

Megaman, o Rockman como se le conoció originalmente en Japón, es uno de esos **iconos del videojuego** que todavía perdura en el recuerdo de los usuarios de esta industria, que inevitablemente crecieron con alguno de los numerosos títulos de sus franquicias, y que disfrutaron de las aventuras del cerúleo y saltarín héroe dedicado a combatir los robots que amenazan a la humanidad.

Aparecido por primera vez para la NES de Nintendo en 1987, el título se hizo inmediatamente popular y propició una rápida secuela que le lanzaría al estrellato videojueguil. Fue en esta segunda entrega en la que intervino **Keiji Inafune, frecuentemente considerado como el padre de la criatura**, y cuya progresiva implicación convertiría a Megaman en toda una leyenda.

La popularidad del juego se debía principalmente a sus **excelentes controles y su cuidado diseño de niveles**, que planteaban un serio desafío a las habilidades de los jugadores, pero sin ser injustos o estar mal programados en lo que a dificultad se refiere. Otro de sus puntos fuertes era la obtención de **nuevos poderes a medida que progresábamos**, ofreciendo una sensación de mejora tanto en nuestro dominio del juego como en la evolución de su protagonista, por lo que vencer a cada uno de los Robot Masters venía acompañado de esa recompensa adicional, y que se convirtió en su principal seña de identidad. De hecho, **Capcom organizaba concursos de diseño para estos jefes** y sus armas, y los ganadores verían cómo sus creaciones cobraban vida en estos videojuegos.

Con el paso de los años, Megaman llegó a contar con una enorme cantidad de juegos para NES y Gameboy, y pese a que iban mejorando poco a poco entre título y título, estó también provocó que la fórmula cayera en el tedio por pura repetición y que su popularidad comenzara a acusar un notable descenso.

La franquicia experimentó un nuevo *boom* con su evolución a la saga Megaman X, que trasladaba la historia 100 años en el futuro y que se volcaba más en el desarrollo del personaje principal, conocido ahora como X, y su conflicto interno de querer llevar una vida pacífica pero verse forzado a luchar para proteger a la humanidad. Esta serie introdujo además numerosos personajes nuevos, entre los que destacó Zero, quien se ha consolidado como uno de los personajes más populares del universo Megaman.



Esta nueva saga **evolucionó varias de sus mecánicas**, centrándose en el concepto de la adquisición de mejoras para las habilidades de X con piezas para su armadura y otros potenciadores repartidos por los niveles, lo cual invitaba mucho a su exploración.

Pese a que estos nuevos juegos experimentaron un espectacular éxito, de nuevo padecieron un marcado síntoma de repetición que termino volviendo a ser su debacle.

La serie de Megaman X alcanzó su pináculo con su cuarta entrega, que no solo contaba con un apartado gráfico superior a todo lo visto hasta la fecha, sino que permitía jugar dos campañas, una con X y la otra con Zero, siendo el primer juego donde el popular personaje tenia protagonismo completo. A partir de ahí, los juegos volvieron a perder fuelle y **su séptima entrega fue una catástrofe**. No solo le quitaba el protagonismo a X introduciendo un nuevo personaje, Axl, sino que también quiso ser un hibrido de 2D y 3D tan mal implementado que terminó siendo tal desastre que arruinó la reputación de la serie X.

Aunque habría un Megaman X8, que de hecho era más que sobresaliente, el daño ya estaba hecho y no fue suficiente para volver a despertar el interés de Capcom, que poco a poco, iría abondonando a la franquicia.

Zero contaría con una serie de juegos *spin off* para Gameboy Advance y Nintendo DS con mecánicas similares a la anterior saga, y que, de nuevo, pese a que gustaban a los fans, no eran lo suficientemente populares para animar a Capcom a lanzar otro gran juego para sus hermanas mayores.

Sin embargo, **Megaman ha tenido otras franquicias que también fueron exitosas**. Así, tenemos el icónico *Megaman Legends*, que fue el verdadero paso de Megaman como aventura 3D, o *Megaman Battle Network*. Éste último generó de hecho siete títulos, seis para Game Advance y uno para Game Cube.

El éxito de *Megaman Battle Network* se debe a que pese a que bebía del universo de Megaman para varios conceptos, **su jugabilidad nos presentaba un RPG táctico**, basado en la adquisición de chips con los que crear el conjunto de habilidades de nuestro héroe, lo cual le añadía un componente de coleccionismo muy adictivo.

En general, el éxito de toda la franquicia del querido robot especializado en saltar y disparar siempre ha sido su pulidísima jugabilidad y **su excelente diseño de niveles, pensados para enseñarnos las mecánicas** y posibilidades de los títulos sin tutoriales pesados. A eso se le suma una enorme, y original, cantidad de jefes y sus diversas armas, junto con las posibilidades que ofrecía cada una: desde suponer la debilidad de otro de los jefes, hasta permitirnos acceder a zonas de otra forma inalcanzables.

Finalmente, el apartado artístico de toda la saga siempre la ha hecho destacar entre otros juegos de acción y plataformas, y **sus bandas sonoras han producido melodías que se han convertido en iconos de la industria**.



YO-KAI WATCH

LA REVOLUCIÓN DE LA REVOLUCIÓN

POR JUAN PEDRO PRAT

Quizá pensábamos que no iba a ocurrir, que nadie conseguiría coger algo que ya existe, que fue una verdadera revolución en su momento, y hacerlo evolucionar. *Yo-Kai Watch* viene a hacerle frente a *Pokémon* y no tiene miedo ninguno del oponente que tiene enfrente.

Hace 20 años que *Pokémon* llegó a nuestras vidas para escribir **un nuevo capítulo en la historia de los videojuegos.** 151 criaturas nos mantuvieron durante horas y horas delante de una pantalla que ahora se nos antoja minúscula. Se trataba, tan solo, de coleccionar todas y cada una de las especies que había, aunque para eso nos tocaría entrenar y pelear mucho contra otros entrenadores.

Durante los años posteriores fueron muchos los monstruos que cambiaron de dueño, muchos otros losque evolucionaron y muchísimos más los que se sumaron a la primera tanda, llegando ahora a las 721 criaturas, las cuales están a punto de volver a aumentar debido a los nuevos títulos *Pokémon* que están por venir. Pero **¿podía algo, o alguien, bajar de estre trono dorado, pero deslucido, al gran éxito que ha marcado a varias generaciones de jugadores?** Hace unos años podríamos haber dicho que no, pero hoy estamos ante un fenómeno - también nacido en Japón - que ha conseguido encandilar a los niños del país del Sol Naciente: ***Yo-Kai Watch.***

En estos últimos meses hemos escuchado varias veces "*el juego que viene a ser el nuevo Pokémon*", y si no es eso, algo parecido. ¿Os ha picado la curiosidad? A mi enormemente, pues me he criado - y crecido - con la franquicia de Game Freak y quiero saber todo lo relacionado con ese joven contrincante que viene a pelearle el título de campeón a *Pokémon*.

Yo-Kai Watch bebe de las bases de aventuras como *Pokémon* o *Digimon* y no inventa nada nuevo, ya que el esquema de juego pasa por utilizar a pequeñas criaturas que luchan por nosotros para que se hagan más fuertes. Entonces ¿qué es lo que ha hecho que este nuevo título se haya convertido en un verdadero fenómeno de masas en Japón?

Lo primero de lo que tenemos que hablar es que es **Level-5 quien firma *Yo-Kai Watch*** - título que lleva en Japón desde 2013 - por lo que pocas palabras más necesitaríamos para explicar su éxito. Si hay algo que caracteriza al estudio japonés, es la calidad de todo aquello que hace y, sobre todo, la estética tan característica y preciosista que rezuman todos y cada uno de sus trabajos.

Ni no Kuni: La Ira de la Bruja Blanca ya nos puso al mando de pequeños espíritus llamados **Únimos**, los cuales crecían con nosotros haciédose más fuertes. Estas criaturas no son muy diferentes de los **Yo-Kai** que protagonizan este nuevo título, solo que Level-5 obra su magia creando seres que no somos capaces de dejar de mirar. El estudio japonés tiene **la habilidad de enamorar** creando personajes inolvidables, a pesar de que estas criaturas son muy variopintas

¿Es esto lo que ha marcado la diferencia con la longeva Pokémon? Si lo analizamos a fondo, **las diferencias entre ambas franquicias son más de las que podemos encontrar a simpe vista**. *Pokémon* nos convertía en el protagonista de la aventura, mientras que *Yo-Kai Watch* nos pone en la piel de Nathan Adams, un joven que adquiere la capacidad de ver a los Yo-Kai, unos espíritus que rondan a todas las personas. Por otra parte, la forma de jugar es también diferente, ya que las criaturas de Game Freak pueblan todo el mundo, pudiéndo ser atrapadas y entrenadas para ganar campeonatos. Las de Level-5 son espíritus que no pueden ser vistos por todo el mundo, y solo con un dispositivo especial que el protagonista de la aventura posee. Las propias criaturas tienen un origen diferente. Los Yo-Kai son seres inteligentes, extraídos del folclore japonés - uno de los elementos de su éxito según muchos analistas - capaces de hablar y entenderse con los humanos que sean capaces de verlos. A su lado, los Pokémon no pasan de animales de compañía con habilidades sobrenaturales. Esto no quiere decir que los monstruos de las Pokéball sean menos, pero sí es cierto que Level-5 dota a las suyas de un aura tan bonita que es imposible no encandilarse.

Aquí es donde está la revolución de la revolución. Level-5 **es la chispa que prende una mecha que parecía que no iba a arder nunca mas**, y está dando lugar a una explosión de colores que ya ni reconocíamos. La franquicia Pokémon **no va a dejar de ser especial** por que ahora aparezca un nuevo contrincante, al contrario, le viene bien tener con quien competir, con quien medirse, algo que le haga mantener el listón alto, pues somos muchos los que esperamos de esta saga algo extremadament grande, y es de imperiosa necesidad, pues los que crecimos con Pokémon tenemos ya una edad en la que no nos vale cualquier cosa.

Japón ya tiene en su haber 2 entregas de esta saga, y cuando hablamos de fenómeno no solo hablamos de ventas de juegos, si no de que vayas donde vayas hay todo tipo de productos Yo-Kai: juguetes, *merchandisign*, alimentos, etc. Occidente no tiene esa pasión por este tipo de productos, pero sí es verdad que, cada vez más, nos estamos dejando llevar por la fiebre de la cultura japonesa, la cual nos parece muy llamativa y libre de prejuicios para que todo el mundo pueda disfrutarla tenga la edad que tenga.

Este es otro de los puntos clave en el éxito de Yo-Kai Watch, pero no es muy diferente a lo que ocurrió en España con la fiebre Pokémon **¿o no os aocrdáis ya de haber estado comprando bolsas y bolsas de Cheetos para dar con el tazo que os faltaba?** ¿O de comprar sobres y sobres de cromos buscando aquél que no estuviera repetido? Seguro que más de uno ha dejado una bolsa de "Pandilla" abierta una vez encontró ese tazo, el cual luego se jugó para conseguir otros mejores.

Todo apunta a que Yo-Kai también va a tener un éxito tremendo en Occidente, aunque en Norteamérica no parece haber arrancado del todo. Eso no sognifica que aquí en España no vaya a ocurrir lo mismo, pero lo que sí podemos - y puedo, a título personal - asegurar es que Yo-Kai Watch **ha llegado para revolucionar un mundo apático** y que, ahora que quiere luchar por el primr puesto, se pondrá las pilas sin duda alguna.



UN VIAJE ENTRE TIEMPOS

QUANTUM BREAK

POR ALEJANDRO CASTILLO

Remedy Entertainment sigue sorprendiéndonos. La compañía de origen finlandés siempre se ha caracterizado por crear obras atrevidas en todo tipo de contextos: desde el río de violencia *noir* de un padre de familia llamado Max en busca de venganza, o las pesadillas de un escritor en plena crisis de identidad, hasta una odisea corporativa en donde el tiempo juega un papel protagonista. Este último, llamado *Quantum Break*, es la nueva obra de la compañía que da lugar a estas lineas. Con un lanzamiento en exclusiva para Windows 10 y Xbox One en el mes de abril, *Quantum Break* se postula como **el título más ambicioso de la compañía hasta el momento**, bandera además del catalogo first de Microsoft para el presente año..





Quantum Break es un proyecto que nace poco después del cerrojazo final de las aventuras de *Alan Wake*. La conferencia de Microsoft en el año 2013 durante el E3 fue el primer lugar en donde el mundo conoció la nueva obra que desde Finlandia se estaba formando. En un principio el juego tenía previsto ver la luz pública el pasado 2014, pero no fue hasta un año después cuando su lanzamiento comenzaba a afianzarse. Pero aún así, la gran masa del catálogo exclusivo de Xbox One tuvo que dosificarse, por lo que el juego fue relegado a la primera mitad del 2016. Por fin, después de estos quebraderos y desbarajustes, estamos cerca de vivir esta lucha entre tiempos.

Un experimento dedicado a los viajes en el tiempo sufre las más terribles consecuencias, desencadenando un fatal desenlace: una oleada de catástrofes en la ciudad. En él, los individuos más próximos a la *zona cero* obtienen una serie de habilidades únicas, los cuales comienzan a poder manipular el tiempo. **Uno de los afectados es Jack Joyce,** el protagonista de esta aventura, que se ve empujado a arreglar el tiempo antes de que la ciudad llegue a su fin. Todo podría indicar que es una tarea sencilla, pero no todos pretenden ayudarle. Una corporación llamada Monarch Solutions, liderada por Paul Serene -otro de los afectados- está dispuesta a pararle los pies con el fin de controlar el tiempo.

Este choque de intereses produce una tormenta de violencia mientras nuestro alrededor se descontrola a través de las épocas. Imaginad la escena: Jack es un chaval que, de la nada, ha recibido nada más y nada menos el poder controlar el tiempo, por lo que **junto a él viviremos la progresión de un hombre normal abocado a madurar a marchas forzadas**. Comprender sus poderes es la primera tarea clave, por lo que a medida que avancemos durante la trama obtendremos nuevas habilidades con las que nutrir nuestro arsenal, las cuales pueden desarrollarse a través de la recolección de puntos luminosos repartidos por el escenario.

Aunque claro, la compañía **Monarch Solutions** no se queda atrás. Éstos también podrán utilizar habilidades temporales gracias a la tecnología diseñada por las mentes pensantes de la corporación, por lo que la acción sufrirá poco a poco una renovación en las mecánicas planteadas. Debemos adaptarnos al escenario junto a Jack para salir airosos de los tiroteos. Gracias a la fluidez de las acciones al recurrir a las habilidades, **la combinación de la fuerza real con la sobrenatural es clave para asestar golpes certeros entre las filas enemigas** mientras, poco a poco, éstas van sufriendo una renovación para hacer frente a tus habilidades. Desde luego, Paul no nos pondrá las cosas fáciles.

Pero si hay algo por lo que se ha caracterizado el juego, es por la extensión de la trama al mundo real a través de episodios con los actores del juego en carne y hueso. **Nada más acabar un capítulo del título de Remedy podremos manejar a Paul Serene**, la otra cara del conflicto, con el fin de tomar decisiones que afecten al argumento. Dichas elecciones tendrán repercusión no en el propio juego, sino en el episodio de los actores. Podremos elegir nuestro camino -aunque de forma acotada- y ser partícipes de nuestras decisiones, lo que nos llevará a visualizar los cambios de dichos episodios para todos aquellos que quieran vivir la experiencia completa de *Quantum Break*.

Es en la representación visual y sonora donde el juego logra alcanzar otra dimensión respecto al resto. Ya no hablo de la calidad gráfica en su máxima expresión, sino de la calidad visual. Se puede sentir, realmente, que el tiempo está cambiando a nuestro alrededor; las perturbaciones del escenario por nuestras acciones, y cómo el sonido hace sentir los desgarramientos de la misma, logran embaucarnos, introducirnos en una realidad que está perdiendo su identidad temporal, lo que puede llevar al mundo a un abismo en donde la esperanza no tiene lugar. A poco que rascamos en la superficie, nos sentimos totalmente atrapados por el mimo y el cuidado que Remedy ha depositado en su nueva obra.

Todo no puede ser de color de rosas, y es cierto que existen serias dudas en cuanto a la calidad del propio juego. *Alan Wake* fue el ejemplo perfecto de cómo crear un juego insulso a nivel jugable. Caer en el mismo error restará credibilidad a la compañía. No podemos aventurarnos en dar un veredicto tan temprano, por lo que tan sólo nos queda esperar a que el título salga al mercado para comprobar por uno mismo si esta travesía en el tiempo es digna de la época, o por el contrario si los años dorados de *Max Payne* han quedado lejos del toque de la compañía. **Recuerda: El tiempo es poder... y el poder está en tus manos.**



SONIC

Y SU REFLEJO EN LA MÚSICA

PORJUAN TEJERINA

Hoy por hoy hablar del erizo azul suele resultar algo controvertido. Desde el desmoronamiento de Sega con Dreamcast en 2001, la compañía nipona no ha sabido mantener el nivel que los fans —y los no tan fans— esperamos del legendario *erinacino*.

No obstante, durante mucho tiempo Sonic fue sinónimo de calidad y **rival directo del insuperable Mario**. Si alguien podía ensombrecer al fontanero y dividir las pasiones de aquellos que comenzábamos a crecer con los videojuegos: ése era Sonic el Erizo. Y aún hoy, los que venimos de aquella época seguimos teniendo un claro favorito. Aún hoy, muchos nos decantamos por el erizo. No por quién es, sino por quién fue.

Sonic llegó para luchar contra un molino de viento que, en lugar de aspas, lucía sendos bigotes. Y como producto, decidió ir un paso más allá de la oferta de Nintendo.

En torno al erizo se creó un mundo que no quería quedarse en lo mismo que el resto de los videojuegos. Para él, se decidieron cuidar muchos detalles que no explotarían hasta la llegada de ***Sonic 3***, donde cuenta la leyenda que **Michael Jackson** —fan confeso del erizo— decidió implicarse de lleno en el desarrollo de la banda sonora.

No voy a entretenerme mucho en una leyenda que parece tener mucho de cierto y poco de fantasía. Es cierto que las pruebas están ahí y las similitudes son tan evidentes que todo parece indicar que **la participación de Jackson fue una realidad**. En cuanto a **por**

DESDE QUE SU APARIENCIA SE REDUCÍA A UN SPRITE BIDIMENSIONAL, SONIC SIEMPRE HA TENIDO CLARO QUE LA MITAD DE SU ALMA NO SE VE NI SE JUEGA: SE ESCUCHA

qué no firmó su trabajo: no está tan claro. Brad Buxer mantiene en una entrevista que Jackson decidió no firmar pues **no estaba satisfecho con el resultado final,** perjudicado por las limitaciones del chip de sonido *YM-2612*. Sin embargo, ex compañeros como Roger Hector mantienen que no se le permitió firmar pues los escándalos que surgieron entorno al artista podrían haber perjudicado la imagen del título.

En cualquier caso, ambos afirman que el misterioso "*Scirocco*" que aparecía en los créditos de *Sonic 3* —acompañado por tres de los miembros habituales del equipo de Jackson— no era otro que Michael Jackson, y que participó en la banda sonora del título, aportando un nivel de calidad que estaba un pasito por encima de lo habitual por aquella época.

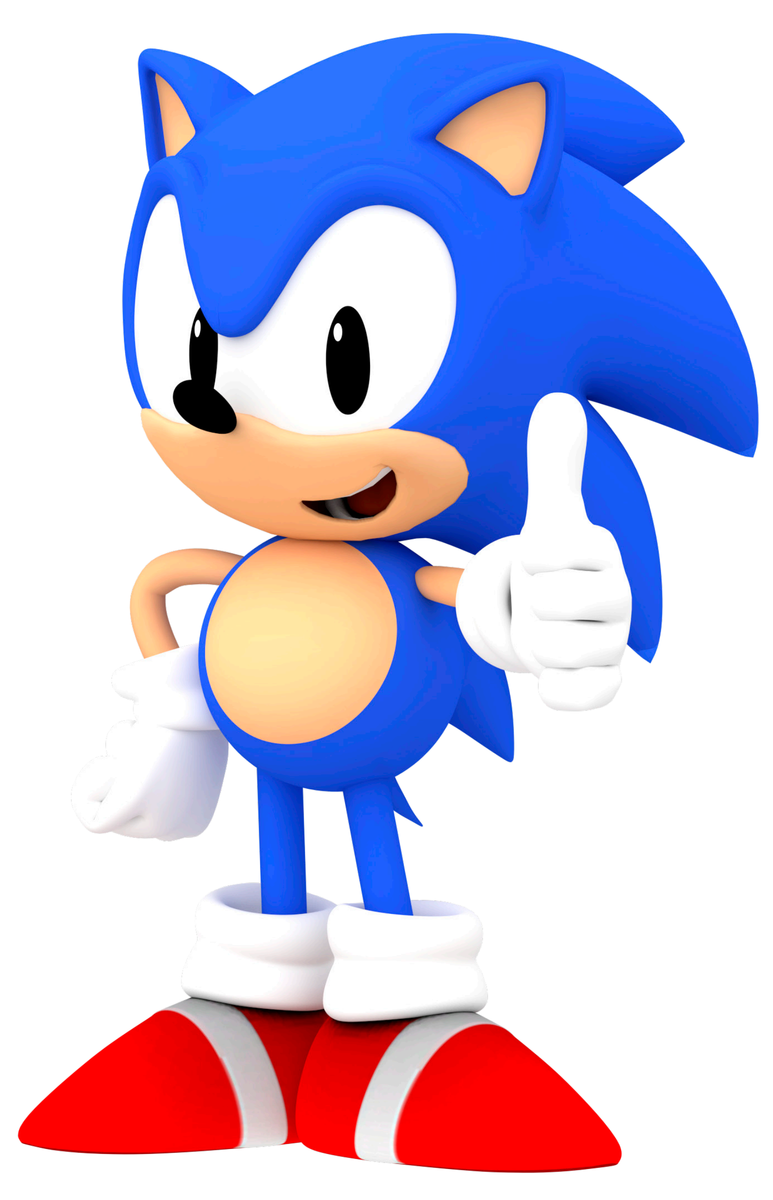
En *Sonic 3* se dio el primer paso hacia la tercera dimensión del erizo. Salto que sucedería, finalmente, en 1998 con la llegada de ***Sonic Adventure*** para Dreamcast.

Con el aterrizaje de la última consola de SEGA llegó una nueva entrega de Sonic. En esta ocasión, el erizo supersónico daba de una vez por todas el salto a la tercera dimensión. En todos los sentidos.

Para la gran mayoría de los seguidores, se trataba de la primera vez que podían disfrutar de las aventuras del puercoespín en un modelo de plataformas tridimensional. Para los más acérrimos, el movimiento del **Sonic Team** iba mucho más allá. No contentos con crear un nuevo mundo para su mascota, los padres del erizo decidieron darle un nivel de profundidad adicional a su personalidad, historia y valores. Algo que le diferenciaría de una vez y para siempre con el concepto de su eterno rival. Mario seguiría siendo —deliberadamente— un avatar carente de personalidad y destinado a adaptarse al jugador. Sonic, por su parte, cobraría una personalidad que no dejó indiferente a nadie: o gustaba, o le odiabas.

Con ***Sonic Adventure*** se incluyeron escenas de vídeo, diálogos, doblajes y una trama más o menos compleja para lo que venían ofreciendo las aventuras del erizo. Sin embargo, **el elemento clave no fue otro que la música**. Un terreno que hasta ahora pocos se habían atrevido a explorar con tanta audacia y valentía como lo hizo el Sonic Team.

A cada personaje de la plantilla se le trabajó una personalidad; y para cada una de ellas se buscó un género musical acorde con aquello que sus protagonistas deseaban reflejar en pantalla. Aquello que deseaban transmitir a los jugadores. Aquello que iba más allá del diálogo para adentrarse de lleno en los sentimientos de sus personajes.



Así pues nos encontramos con que **Sonic** —valiente y despreocupado— se veía reflejado en el género del Rock/Hard-Rock (*It Doesn't Matter* – Tony Harnell) , mientras que su inseparable **Tails** veía su ego retratado en un género mucho más cercano a un gusto más generalista como el POP (*Believe in Myself* – Karen Brake). **Knuckles**, el "tipo duro" de la saga recaía por completo en el rap (*Unknown from M.E* – Marlon Saunders). En cuanto a **Amy Rose**, le veríamos en un género mucho más femenino y ñoño (*My Sweet Passion* – Nikki Gregoroff) ¡Sin olvidarnos del gato Big y su rock más tradicional! (Lazy Days – Ted Poley)

EL NEGOCIO DE LOS TRIPLE A

POR MARC ARAGÓN

Durante muchos años, las grandes empresas de desarrollo de videojuegos se han encargado de crear los más prometedores e innovadores del mercado. Sacar un buen juego al mercado **era un proceso con un alto coste**, tanto económico como temporal. Y cuando estas empresas ofrecían buenos juegos, cuando daban lo que prometían, no había problema. Pero esto ya no es así. Los recortes de contenido, los *downgrades* y lanzamientos plagados de errores están a la orden del día. Los juegos triple A se han convertido **en proyectos con presupuestos millonarios cuyo resultado final no está a la altura para una parte importante del público**. Se da por supuesto que las grandes sagas venden millones de copias en cada entrega, pero el público no olvida y si un juego no convence a los jugadores, el riesgo de pérdida aumenta.

Los videojuegos son, ante todo, **un negocio** y las empresas necesitan obtener beneficios. El problema viene cuando el presupuesto es tan grande que, aun vendiendo millones de copias, apenas hay ganancias. En el caso de *Destiny*, por ejemplo, el presupuesto era de 500 millones de dólares. Para recuperar esta cifra -no digo ya para obtener buenas cifras de rentabilidad- *Destiny* tuvo que vender más de 8 millones de copias. El juego de Bungie ha obtenido grandes beneficios, sí, pero en su mayor parte **provienen de los DLC y expansiones**. La estrategia seguida por Bungie, y por muchos otros antes y después, consiste en utilizar el juego para cubrir los gastos de producción y obtener beneficios con los productos pos-venta. El problema con esto es que el jugador debe estar dispuesto a pagar por el contenido extra y antes de comprar, se informa. Una parte del presupuesto para publicidad se destina a web de videojuegos que, en algunos casos, son más benévolas en sus críticas de lo que deberían. He visto en Metacritic como *Street Fighter V* tenía una nota de 76 según la prensa y un 2.2 según los jugadores, por sus problemas con el juego online y su evidente falta de contenido. Si bien esta nota puede ser fruto de la frustración y la rabia, está claro que **los jugadores están muy en contra del modelo de negocio actual.**

Todos preferiríamos que los juegos vinieran desde el primer día con todos los DLC, pero esto no es rentable para las empresas. Sobre todo si se gastan la mitad del presupuesto del juego en marketing y publicidad. El afán por vender el juego más de una vez a cada jugador puede causar que se vendan menos copias. **Y éste no el único problema de los triple A**. Ni siquiera el peor. Para cumplir los plazos de entrega -en muchos casos completamente irrealizables- se contrata a mu-

cho más personal y lo que parece una solución es en realidad un problema. Los equipos de desarrollo grandes, 150 personas o más, son realmente difíciles de dirigir.

La comunicación resulta **casi imposible**. Las diferencias de opinión entre miembros del equipo pueden retrasar el desarrollo. El director no puede participar en todas las decisiones del juego y los sub-equipos suelen optar por soluciones conocidas, por lo que se obtienen juegos con demasiados puntos en común con los anteriores y poca originalidad. Y cuando este sistema falla, se empieza a reducir gastos, lo cual lleva a reutilizar código, modelos y texturas, lo que causa aún más sensación de reciclaje. Desde fuera, todo esto da la apariencia de que la persona a cargo del proyecto sabe mucho de negocios, pero no de videojuegos. **Cuando alguien no disfruta con lo que hace, se nota.**

Los grandes nombres del desarrollo de videojuegos se han dado cuenta de esto y algunos han decidido no ceder a las presiones de las grandes empresas. Gente como Jade Raymond -*Assassin's Creed*-, David Jaffe -*God of War*-, Ken Levine -*Bioshock*- o el mismísimo Hideo Kojima -*Metal Gear*- han decidido dejar atrás las grandes compañías y **formar sus propios estudios, con menos presupuesto y menos personal.** De esta forma pueden dedicarse a crear a su manera y seguir sus propias ideas. Pero equipos pequeños no significa juegos pequeños. Ahí tenemos *The Witcher 3*, por ejemplo. CD Projekt Red tiene en la actualidad **poco más de 100 empleados,** aunque tenía muchos menos cuando empezaron el desarrollo del primer Witcher. La primera versión de Minecraft la desarrollaron 4 personas y es uno de los juegos que más beneficios ha obtenido. Y lo ha conseguido sin DLC ni expansiones de pago. El mejor ejemplo de equipo pequeño puede ser Hello Games, quienes con apenas 15 personas están creando una galaxia entera con trillones de planetas explorables en ***No Man's Sky***. Gracias a las nuevas herramientas y motores gráficos, sacar adelante un juego resulta más rápido y barato que nunca. Motores como Unity o Unreal son gratuitos y ofrecen posibilidades nunca vistas, tanto para amateurs como para profesionales.

Tal está siendo el éxito de estos estudios que incluso las grandes compañías, que antes intentaban estar al mando, **han empezado a apostar por los *indies***, tomando la dirección contraria a la que llevaban hasta el momento. Ubisoft, por ejemplo, ha participado en el desarrollo de *Child of Light* y *Valiant Hearts*. Electronic Arts, la malvada EA, ha apoyado al estudio Coldwood Interactive, responsable de Unravel. No es todavía una práctica común, pero si estos primeros juegos tienen éxito, quizá en unos años las grandes empresas lo conviertan en una práctica habitual.

¿Significa esto que las grandes sagas van a desaparecer? No lo creo. El de los videojuegos sigue siendo un negocio millonario. Pero la tendencia de los últimos años, en la que los presupuestos superan ampliamente las ganancias y para obtener beneficios hay que vender retazos del juego, va a terminar desapareciendo. Quizá me equivoque y los DLC y los micropagos **sigan siendo mucho tiempo una parte importante de la industria**, pero creo que los videojuegos con presupuestos millonarios van a ir reduciéndose. Las grandes inversiones no suelen compensar, salvo en contadas ocasiones. No hay más que mirar hacia Destiny, el juego más caro de la historia, que recientemente ha visto como el director de Bungie dimitía y la comunidad de jugadores ponía en duda la continuidad del proyecto. Otro ejemplo es ***Star Wars: The Old Republic***. El MMO de Electronic Arts desarrollado por BioWare que partiendo de un sistema de suscripción mensual tuvo que cambiarse a un modelo *Free To Play* porque el juego se volvía insostenible.

El bombardeo de publicidad y *hype* han dado resultados los últimos años, pero los jugadores reaccionan. *Destiny* se llevó bastantes malas críticas, al igual que *The Order 1886*. Las promesas incumplidas no gustan a los jugadores, al margen de que el resultado final sea o no satisfactorio, y el castigo de los jugadores es implacable. **La comunidad de jugadores no tiene miramientos con aquellas empresas que se dedican a producir el mismo juego cada año sin apenas innovar**, sobreexplotando las sagas que en algún momento han producido ventas millonarias. Son los estudios pequeños los que ahora actúan como punta de lanza y producen las ideas más creativas. La tendencia se invierte porque los jugadores así lo quieren, que son, al fin y al cabo, los que mandan.

¿PARA QUÉ SIRVE EL SEXO EN UN VIDEOJUEGO?

POR LAURA LUNA

Cuando salió el nuevo *DMC*, uno de los primeros comentarios que leí fue que habían hecho a Dante gay. La idea no me pareció despreciable en absoluto; al contrario, me había encantado que al protagonista de un *hack n' slash* le atrajeran los hombres y desafiara el topicazo de chico afeminado y ridiculizado que tristemente se suele ver. Luego, cuando empecé a jugarlo, vi que en la misma intro Dante se monta un trío con dos chicas, lo cual también vi muy criticado. Por mucho que busqué, no encontré dicha homosexualidad, ni me pareció tan terrible ver que tenía intereses carnales. Pero sí me hizo reflexionar sobre **cómo se trata el sexo en los videojuegos y cómo lo percibimos.**

El sexo forma parte de la vida de cada persona, al margen de la importancia que le demos. Tanto si nuestra vida de alcoba es satisfactoria como si no, tanto si es algo que buscamos con frecuencia como si más bien nos da igual; el sexo es un pilar importante en nuestras vidas y una parte más que nos define.

Tampoco es ningún secreto que la industria de los videojuegos lo explota para hacer más atractivos sus proyectos. **¿Y qué papel se le concede?**

Hipersexualización en el diseño de los personajes

Kilométrica es la lista de personajes femeninos **con atuendos imposibles cuya función es convertir a quien los lleva en un deleite visual.** También es harto conocido el tipo de cuerpo con vertiginosas curvas resaltadas con intención por la cámara. En muchos casos, **esta hipersexualización aporta tan poco a la historia como al personaje**. En cuanto a los protagonistas masculinos, más que sexualizarlos para agradar al público androsexual, se peca de explotar el ideal de fantasía de poder al que se le dota de excelentes cualidades amatorias para subrayar su masculinidad, véase a Kratos de *God of War*, capaz de dejar exhaustas a tantas chicas durante la saga.

RECOMPENSA TRAS UNA MISIÓN

Esto es, generalmente, cuando un PNJ decide agradecerte tu esfuerzo invertido en una misión yéndose a la cama contigo. Casi siempre, compensa más que te premien con mejoras en el equipo, ya que el encuentro no suele influir en la historia y ni siquiera se muestra más allá de un beso, con lo cual tampoco los deseos eróticos del jugador se ven satisfechos en ese sentido. Cabe hacer mención especial a las novias de *GTA*, tratadas **como retos sexuales**, y al infame *Hot coffee*, cuya popularidad se basaba en el morbo.





JUEGOS DE GÉNERO ERÓTICO

Juegos como *Cobra Mission, Emmanuelle, Leisure Suit Larry;* los clásicos juegos de puzzles **cuyas piezas ocultan a una chica desnuda**, los minijuegos de interactuar con el cuerpo de una mujer y los SIM-date... **tienen el sexo como pilar principal**. Muchos de ellos carecen de una historia sólida y casi todos siguen la mecánica del sexo como recompensa por haber cumplido una misión, escoger la opción de diálogo correcta y/o colmar de regalos a la fémina deseada. El tratamiento de las escenas eróticas varía desde imágenes de semidesnudo hasta *gameplay* explícito (como en *Gangaroo Girl*), pasando por muestra de ilustraciones de mujeres en poses calientes.

Como vemos, el sexo es un buen complemento en muchos juegos, pero: **¿es el reclamo comercial y el incentivo las únicas funciones que debería tener?**

En cuanto a los personajes sensuales, cierto es que a todos nos gusta recrearnos la vista, sin embargo, creo que el erotismo puede tratarse como **una dimensión más del personaje**, sin llegar a ridiculizarlo ni a convertirlo en un florero. Se puede crear a alguien muy atractivo con el carisma de **Nathan Drake** o con la voz de **Solid Snake**, cuyos atributos físicos no están exagerados y siguen gustando al público. También tenemos a Bayonetta, con sus curvas de fantasía y la voluptuosidad que rezuma cada uno de sus movimientos y, sin embargo, ella es dueña de su propio cuerpo en todo ; nunca lo utiliza para premiar a nadie ni conseguir nada a cambio.

Asimismo, la sexualidad de un personaje nos puede acercar más quién es. De la misma manera que se trata su relación con sus seres queridos, sus hábitos, sus gustos... el sexo se puede usar para darle profundidad a un personaje: si es alguien pasional en sus relaciones o más bien frío, si es más de encuentros esporádicos, si prefiere una pareja estable o varias a la vez. También es interesante **explorar la orientación sexual de un personaje más allá de la heterosexualidad por defecto**; tal y como se da en las sagas *Dragon Age* o *Fallout*. Si el sexo es una característica del personaje, éste adquiere una dimensión más humanizada; por ejemplo, la libido de Isabela forma parte de su identidad, junto con su independentismo y su sentido del humor.

En cuanto al sexo como recompensa, es una pena que reciba ese único estatus dentro de la mecánica de un videojuego. Es una actividad cuyo propósito es el placer, que se practica cuando existe un deseo genuino entre las partes involucradas. ¿Por qué no tratarlo con naturalidad, como un elemento más de la historia, a la que ayude a avanzar? Un ejemplo es *Catherine*, donde el sexo es el motor de la tragedia que vive Vince. En la saga *Dragon Age*, es un estadio más de la relación entre los protagonistas y su/s amante/s y no es la meta, ya que el romance entre ellos se continúa desarrollando después del primer encuentro en la cama.

En conclusión, me gustaría ver juegos en los que **el erotismo no sólo sea un estímulo audiovisual,** sino que dé una nueva dimensión a los personajes. En cuento a las escenas, entiendo que las restricciones por edad limiten a la hora de mostrar, y que es importante valorar qué aporta dicha escena a la historia en la que estamos participando, y así integrarla correctamente en la mecánica. Si la temática del juego es erótica, la finalidad de las escenas de sexo serán constituir un deleite audiovisual y/o interactivo para el jugador. En cambio, si es una escena que complementa al personaje y al desarrollo de la historia, deberá centrarse en esa función e ir acorde al tono del juego para no caer en la vulgaridad de la polémica fácil. No obstante, esto sólo pasará cuando el sexo **se deje de percibir como un tema tabú ligado la censura** y la clasificación por edades. Claro está que aún queda mucho camino que recorrer, pero vamos avanzando poco a poco.

EL COMPLICADO TRIÁNGULO AMOROSO DE LOS VIDEOJUEGOS

POR CARLOS SANTILLANA

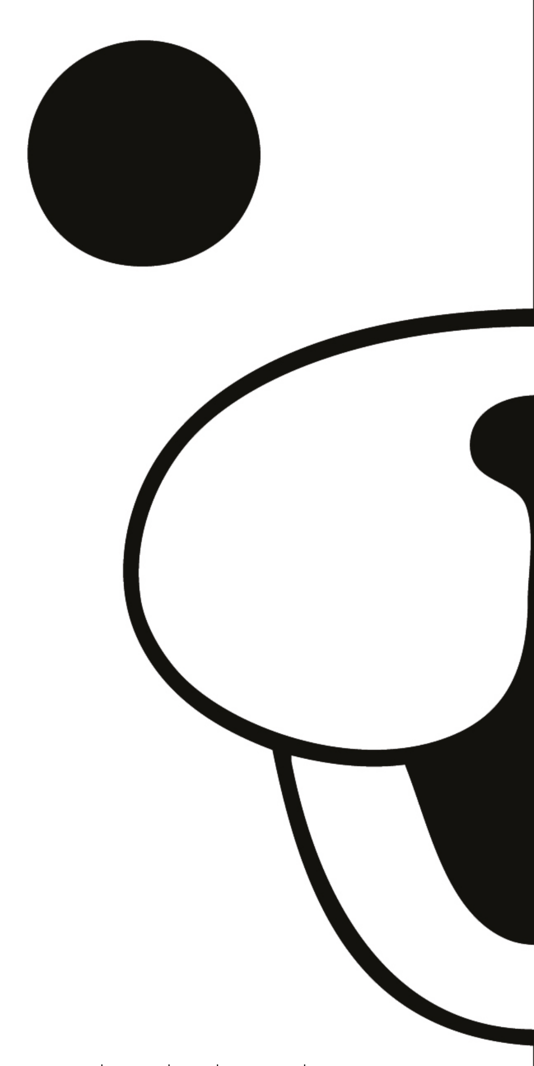
Lo primero que habría que tener en cuenta es que **juegos que empezaron siendo exclusivos, y que luego han aparecido en otra plataforma han existido siempre.** Al fin y al cabo hay que recordar, una vez, más que la industria del videojuego busca en primer lugar el beneficio, como todo el mundo. Bajo esta premisa la conclusión más evidente es que **en cuantas más plataformas aparezca un juego, más ventas puede tener.**

Si un videojuego no aparece en todas las plataformas posibles siempre será por algún motivo. El principal es porque haya sido creado por el mismo estudio propietario de la plataforma. Un juego creado por Sony sólo aparece en consolas PlayStation, o uno creado por Nintendo en las suyas. Otra opción es que el juego sea creado por una *second party*, **que son compañías externas a la propietaria de la plataforma pero que crean juegos de forma exclusiva para ella**. El último caso es cuando una *third party* -una compañía sin relación con la dueña de la plataforma- decide por iniciativa propia crear un juego para alguna plataforma de forma exclusiva.

Cuando una *third party* decide llevar su juego a otra plataforma no sorprende a nadie, todo lo contrario. Si acaso, los fans más acérrimos de la nueva plataforma aprovechan para meterse con la que anteriormente era la "exclusiva", pero nada serio. La cosa cambia cuando se trata de una *second party,* siendo más llamativo cuantos más juegos haya creado esa compañía durante el tiempo que trabajó de forma exclusiva. Y más aún cuando es la propia compañía propietaria la que decide llevar su juego anteriormente exclusivo a otra plataforma. **Aunque es un caso que sólo puede ocurrir con los nuevos lanzamientos de Microsoft, la única compañía con dos plataformas "diferentes"**: PC y Xbox One.

¿Fidelidad o lógica empresarial?

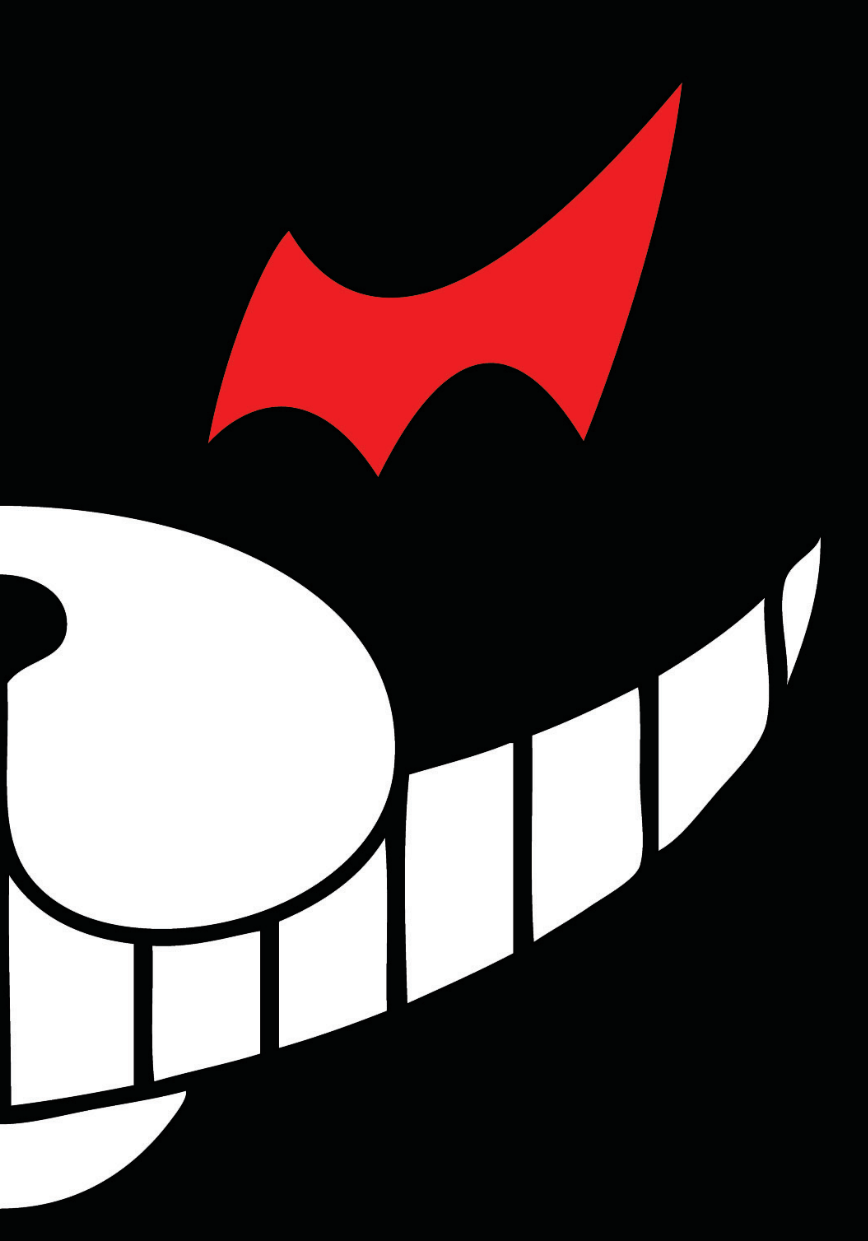
La comunidad de fans de Xbox One ya llevaba un tiempo con la mosca detrás de la oreja, una chispa en la sombra que se prendió con el anuncio de que ***Quantum Break***, el actual gran exclusivo de Xbox One, **también llegaría a PC**. Desde ese momento las reacciones de la comunidad no pararon, con una gran mayoría de opiniones negativas sobre esto, y una parte más fanática que no ha dudado en increpar a Phil Spencer -Jefe de Microsoft Studios-.



Una situación que en lugar de calmarse sigue creando mucha polémica, como con la reciente decisión por parte de Microsoft **de unir los juegos de Xbox One con los de Windows 10.** Con esto pretenden llevar una cantidad, aún indeterminada, de juegos anteriormente exclusivos de Xbox One a PC, con posibilidades adicionales como la compra cruzada; adquirir un juego o licencia para una plataforma, y que se pueda jugar en las dos.

Pero todo esto sigue sin convencer a la comunidad de Xbox One -o al menos a una parte-, que no dudan en tildar esta situación de **traición**. Una actitud que dicen no comprender desde Microsoft ni de las compañías involucradas, las cuales defienden esto como algo positivo para ambas plataformas. Asi que habría que intentar ver lo que

Dos son compañía, y tres son multitud. ¿Pero se puede trasladar esta situación al mundo de los videojuegos? ¿Tres ya son multitud, o por el contrario cuantos más mejor?



supone esto **para ambas plataformas y comunidades tanto de forma positiva como negativa.**

La postura de la comunidad que no está de acuerdo con esta situación es fácil de comprender. Todo el mundo sabe que **uno de los mayores atractivos de una plataforma respecto a otra son sus juegos exclusivos**. Si juegos que se pensaban exclusivos de Xbox One ahora también aparecen en PC, le puede restar interés a la consola a favor del PC, una plataforma mucho más versátil. Un potencial comprador podrá optar entonces por invertir en un PC o en otra consola con juegos que no se puedan jugar en otra plataforma.

La perspectiva de las compañías es más técnica. Al aumentar sus plataformas de venta aumenta también su público potencial, **lo que a fin de cuentas se traduce en más ventas**. Con unas ventas superiores es mucho más fácil que el juego siga recibiendo apoyo y, finalmente, una secuela, o que la compañía pueda crear nuevos juegos de calidad. Un caso que, **en teoría, resulta beneficioso para el usuario final**, ya que puede disfrutar de más contenido, de más continuaciones, o de más juegos.

Difícil aclarar entonces qué caso es más positivo, aunque quizá si añadimos una nueva plataforma sea más fácil verlo. El caso de Xbox One y PC es el más sonado por motivos evidentes, pero **se está dando un caso similar con PS Vita y PC**. Una serie de juegos anteriormente exclusivos de PS Vita están apareciendo en PC por Steam. Juegos de la saga *Neptunia*, *Danganronpa* y otros están dando el paso y ya no es necesario tener una PS Vita para jugarlos; además, al ser juegos poco exigentes técnicamente, tampoco es necesario tener un PC potente.

Es evidente que desde la perspectiva de PS Vita es algo negativo, puesto que si su situación no es muy buena y sus juegos no son exclusivos le resta interés, sobre todo en occidente. Por otra parte, de nuevo para las compañías desarrolladoras, si es positivo puesto que consiguen mayores beneficios, y por tanto, pueden hacer más juegos -lo que de nuevo es beneficioso para la comunidad-. Además en este caso los juegos no salen al mismo tiempo en PS Vita y PC, sino que **suelen pasar a PC después de un tiempo de estar en PS Vita,** algo bastante más común en el mundillo.

Ganar por una parte, perder por la otra

Así que, en conclusión ¿es positivo que un juego anteriormente exclusivo aparezca en otras plataformas? Pues habría que decir que **inicialmente para el usuario que posee esa plataforma es algo negativo,** ya que se pierde interés en ella al no ser necesario tenerla para utilizar a ese título. Y aunque es cierto que existen beneficios en que aparezca en otras plataformas, la verdad es que el usuario final puede tardar mucho tiempo en ver esos beneficios, y quizá ni siquiera le interesen; como con nuevos juegos que no le gustan o que los acaban creando para otras plataformas.

Por otra parte para la comunidad en general, y en especial para los que no tienen esa plataforma, **sí resulta positivo**. Tienen la oportunidad de jugarlo y las mayores ventas mantienen la buena salud de la industria. Por tanto se puede decir que ambos puntos de vista son correctos y lógicos. Quizá el problema aquí sea cuando se engaña al usuario, y se le vende un juego como totalmente exclusivo cuando luego resulta que no lo es. Es posible que la solución sea que al menos esos juegos permanezcan como exclusivos durante un tiempo, aparte de decir la verdad desde el principio. Aunque nunca se va a poder contentar a todo el mundo.

EL GÉNERO RTS

¿OLVIDADO O DESFASADO?

POR ADRIÁN DÍAZ

Nos podemos poner a mirar la lista de juegos más vendidos en nuestro país y sacamos una conclusión en claro: deportes y disparos. Juegos para un público, en gran parte, infantil y casual son los que abundan en el top 10 de casi todos los meses del pasado año. Ni rastro de otros géneros: plataformas, aventuras gráficas, *survival horror*...Por desgracia, es una tónica que se repite en otros países como Inglaterra o Estados Unidos. Un público muy jugón, pero muy conformista y que varía poco entre sus elecciones videojueguiles, aunque haya otra gran parte que disfruta de una biblioteca variada de títulos en plataformas como Steam. Pero, ¿cuánto hace que no aparece comprado en nuestra lista de juegos un verdadero título de estrategia a tiempo real?

Esa pregunta tiene una respuesta fácil: ha conseguido ser otro de los géneros que **ha abrumado al jugador, haciéndole perder el interés en él,** tal y como está sucediendo últimamente con los juegos que apuestan por el mundo abierto. El género RTS peca de ser algo poco evolutivo y a su vez, difícil de atraer a las masas y de hacer algo potable en consolas. Sin embargo, hay que recordar que fue un género que ayudó masivamente a la plataforma PC a subir como la espuma durante la década de los 90 y a principios de este siglo. *Starcraft, Age of Empires, The Settlers, Empire Earth, Stronghold, Command & Conquer, Warcraft* o *Rise of Nations* hacen un buen cúmulo de juegos que cautivaron a muchísima gente que no había catado un videojuego nunca. Pero a día de hoy, solamente *Starcraft* es la que consigue mantenerse al pie del cañón y es gracias a su vertiente competitiva online que goza de una estabilidad y popularidad en el mundo de los *eSports* de forma mundial, con Corea del Sur como referencia al frente.

Es difícil creer cómo un género de este tipo se puede dar por muerto por una cosa así. Incluso con el tirón que tuvo en nuestro país con la saga ***Commandos***, creada por el estudio español Pyro Studios, que posteriormente, creó, los también juegos de estrategia, *Praetorians* e *Imperial Glory*, **no ha sido suficiente para mantener viva la llama y pasión por el desarrollo de más juegos de estrategia en tiempo real**. Aunque aquí tiene que ver mucho la incursión de las nuevas consolas y smartphones en el terreno videojueguil. Sin ir más lejos, lo único que nos queda de *Age of Em-*

pires es un juego exclusivo de la tienda Windows llamado *Age of Empires: Castle Siege* que no deja de ser un *tower defense* más. El resto, no han sobrevivido a la migración de jugadores que han buscado juegos más sencillos y formas más rápidas de jugar a través de las consolas y teléfonos móviles, o bien no se han sabido renovar. Como ejemplo, el último título de la saga *Stronghold*, que fue lanzado hace ya casi 2 años, llamado *Stronghold Crusader 2* fue criticado por ello. Si bien mantenía las raíces de los juegos originales, ser la octava entrega requería mostrar algo más allá que lo ya visto en los siete anteriores. Y es que no encontrar el camino de la innovación en este tipo de juego es condenarse a la dejadez absoluta.

Nos encontramos, pues, en un género **demasiado cerrado de por sí** para las posibilidades que nos ofrece la industria del videojuego actualmente. Que sea un estilo de juego cuya forma de disfrutarlo idóneamente sea con teclado y ratón por tener una jugabilidad tan definida, y a la vez tan amplia, hace que ya no abarque a la gran mayoría de jugadores, que, por suerte o por desgracia, para algunos se concentra en las videoconsolas de sobremesa. Si a eso sumamos la inversión que requiere hacer un juego así, tanto de tiempo como de dinero, y la comparamos con la tendencia a anualizar los juegos de una franquicia, **el género RTS se queda sin cabida en el mercado moderno videojueguil**. En lo que llevamos de año solo hemos visto un título de estrategia a tiempo real como *Homeworld: Deserts of Kharak* el cual destacó por su campaña precuela al título original de 1999, pero solo sabemos de nuevos juegos como *Cossacks 3* o *Total War: Warhammer*, que debería llegar a lo largo de este año, y de muchas promesas que llevan en *Early Access* desde finales de 2015 como *Blitzkrieg 3* o *Shallow Space*, pero sin fechas estipuladas de lanzamiento final. Pero lo peor no es ver poca cuantía, **sino la poca repercusión que tienen estos títulos en los medios.**

Viendo este desolador panorama, todo parece indicar que no veremos nunca una resurrección del género propiamente dicho. Sin la ayuda de grandes empresas, creando nuevas franquicias de este tipo – y lo más importante, llevarlas a eventos como el E3 – y el avance de la industria hacia la realidad virtual, los pocos supervivientes que se aventuran, aún, a crear nuevos RTS lo hacen gracias a proyectos de *crowdfunding*, como Kickstarter, o el modelo de acceso anticipado, para ver qué respuesta va a tener entre el público, hasta que el escaso porcentaje que apoya estos proyectos se acabe esfumando de un momento para otro. Si hasta la propia Blizzard lanzado hace poco un parche para su mítico *Warcraft III* dotándolo de soporte para nuevos sistemas operativos, por lo que **no parecen muy claras las intenciones de querer hacer una cuarta entrega** que sea capaz de reunir a todos aquellos jugadores perdidos y desinteresados desde hace más de 10 años. Solo empresas así de conocidas serían capaces de despertar un interés que ninguna otra ha logrado ni remasterizando títulos hasta ahora.

Personalmente, no creo que sea un género desfasado ni mucho menos, pero sí que necesita hacerse un reboot a sí mismo. Un hipotético Age of Empires IV sería perfecto para ser la piedra inicial de una montaña que, si reinventara la jugabilidad estratégica a tiempo real, como ya intentó hacer con la tercera entrega, y el sistema de cartas de la ciudad principal – aunque no consiguiera calar entre el público -, podrían unirse otras grandes compañías como la ya mencionada Blizzard Entertainment con un ***Warcraft IV*** además de incentivar que nuevos estudios cojan las riendas de sagas abandonadas como *Empire Earth* y sepan devolverlas a su merecido sitio. El género RTS necesita más que nunca que haya competencia entre sí, pero que a su vez sea una alternativa de juego cómoda para todo tipo de usuario que no quiera acabar jugando a los típicos *shooters* y títulos deportivos de cada año. Y nosotros, los verdaderos seguidores de este género, no podemos hacer mucho más aparte de ayudar de forma económica a que se creen nuevos títulos. Por una vez, **tenemos que confiar en los intereses de la industria**, que parece que, poco a poco, va reculando y recordando que la gente busca lo que hicieron años atrás: no tanto exceso de modernización. Esperamos respuesta, señores.

LOS BENEFICIOS DE CONTAR

CON ACTORES REALES

POR GAMER ENFURECIDO

El mes de abril ya está aquí y con él entramos de lleno en una primavera prometedora para la industria del videojuego. **Uno de los títulos exclusivos y más esperados para Xbox One y PC** no se ha hecho esperar y desde el momento en que recibáis esta revista ya lo tendréis disponible. Hablamos por supuesto del título de Remedy Entertainment, Quantum Break, que se ha estrenado este pasado día 5 de abril para las plataformas de Xbox One y en PC mediante la Windows Store, por lo que nos podemos ir olvidando de verlo en Steam, Origin o cualquier otra plataforma digital que no sea propiedad de Microsoft.

Como ya hemos podido ver gracias a los gameplays ofrecidos en los diferentes eventos internacionales por parte de la compañía, Quantum Break es un juego de acción en tercera persona en el cual **jugaremos con unos poderes que nos permiten manipular el tiempo**. Sin duda este tipo de mecánica jugable dará mucho que hablar, pero una de las cosas más interesantes que tiene este título desde mi punto de vista es el hecho de utilizar **una gran variedad de actores para interpretar a los protagonistas del videojuego**.

Pero no estamos hablando únicamente de basarse en ellos para construir un personaje del videojuego, sino de una captura de movimientos completa tanto del cuerpo como de las expresiones faciales, así como una reconstrucción real de dichos actores en el mundo virtual de Quantum Break. Debemos tener en cuenta que esto no es la primera vez que se realiza en un videojuego, y es que en el pasado **ha habido precedentes del uso de este tipo de tecnologías** para transportar la interpretación de actores al interior de un videojuego mediante la captura de movimientos.

Uno de los más recientes en esto ha sido el título **Beyond: Two Souls** de la desarrolladora Quantic Dream (Quantic Dream, Quantum Break… ¿casualidad?) que contó con la increible interpretación de dos grandes actores como son **Ellen Paige y Willem Dafoe**. Dicha interpretación supuso un trabajo exhaustivo por parte de los actores y del equipo de desarrollo en la captura de movimientos de todo tipo. Otro titulo reciente como es **The Last Of Us** de la desarrolladora Naughty Dog, también contó con esta tecnología y con la interpretación, entre otros, de la actriz **Ashley Johnson como Ellie**.

Existen otros casos en los que si bien no se ha utilizado a actores y actrices para la interpretación de un personaje si que se ha utilizado su figura para modelar una recreación virtual y ponerle voz. A pesar de que esto no aporta tanto al videojuego como la interpretación en sí, no hay duda de que es una herramienta que aporta mucho valor artístico al videojuego como se ha podido demostrar con el **modelado y doblaje de Quiet, basado en la modelo holandesa Stefanie Joosten**, en el título Metal Gear Solid V: The Phantom Pain.

Con todos estos precedentes llenos de éxito, no podemos sino mostrarnos ilusionados con lo que nos trae Quantum Break, y es que el **despliegue de actores de este título es espectacular**. Contamos con las interpretaciones de actores como **Shawn Ashmore**, al que todos conocemos por su papel de Hombre de Hielo en la saga X-Men, **Dominic Monaghan**, famoso por su papel de Merry en la saga de El Señor de los Ani-



llos, **Aiden Gillen**, que encarna al traicionero Petyr Baelish en la exitosa serie Juego de Tronos, y **Lance Reddick**, un habitual de series de televisión como Fringe, Perdidos o The Wire.

Todo este plantel de actores de lujo ha visto su interpretación volcada en Quantum Break gracias a los equipos de captura de movimiento y a un trabajo increíble por parte de los desarrolladores. Lo cual sin duda alguna aportará muchísimo al realismo y calidad del videojuego y a la historia detrás de él. La utilización de actores conocidos y de su interpretación en el mundo de los videojuegos es algo que **beneficia en gran medida no solo al videojuego en particular sino al sector e industria en general**.

Los beneficios que puede recibir un videojuego realizando la incorporación de una interpretación profesional durante su desarrollo son muchos. En primer lugar, como hemos podido ver en los precedentes, es algo que suele asegurar el éxito del título entre la audiencia ya que **la aparición de actores se utiliza como campaña de marketing** para promocionar el videojuego. Tampoco hay que olvidar que todo esto asegura una gran calidad en la interpretación de los personajes virtuales, lo cual a la larga termina desembocando en un mayor realismo y una mayor inmersión para el jugador al estar ante un rostro, unas expresiones y una voz que reconoce.

Estos beneficios no son únicamente para el jugador, **también resulta más sencillo para el desarrollador**, aunque no por ello menos trabajoso. El hecho de capturar una serie de movimientos y expresiones faciales evita al desarrollador muchos quebraderos de cabeza al no tener que inventar de la nada y al tener una serie de referencias con las que trabajar. **No es lo mismo inventar un rostro de la nada** y tener que animarlo que contar con unas expresiones reales digitalizadas.

Y por supuesto no debemos olvidar la aportación artística que se hace al mundo del videojuego. A lo largo de la historia hemos ido tomando prestados elementos del cine y hemos llegado a crear videojuegos que tienen más de películas que de videojuegos. Con **la inclusión de actores conocidos al proceso de desarrollo de títulos como este aportamos un valor añadido a esta industria**, introduciendo cada vez más elementos cinematográficos y poco a poco vamos creciendo con ello y ganando más reconocimiento artístico y cultural.

A pesar de todo esto, también existen algunos problemas con el uso de actores en el desarrollo de un videojuego. Para empezar no es algo que pueda permitirse cualquier estudio, ya que aunque no lo parezca el equipo de captura de movimiento es increíblemente caro, lo cual sumado al sueldo de un actor profesional por su interpretación hace que sea **necesario un presupuesto bastante alto para poder acceder a desarrollar un juego de esta manera**. Además, como también se ha informado, existe el problema de la disponibilidad de los actores para participar en el desarrollo ya que estos tienen una agenda bastante apretada, por lo que el hecho de continuar su interpretación en posibles DLC se antoja muy complicado.

Con todo esto, creo que Quantum Break será un gran juego del que tendremos que estar pendientes tanto a las interpretaciones de sus protagonistas como a la historia y jugabilidad. Confío en que estos factores lleven al título de Remedy Entertainment al éxito y que dicho éxito sirva para **demostrar que la inclusión de actores y actrices en el desarrollo de un videojuego aporta un gran valor artístico y cultural al videojuego y su industria**.



el Socio Opina

Los socios tenéismucha voz en GTM, y éstas serán las primeras de muchas página que os dediquemos. ¡Queremos conocer vuestra opinión sobre todo! La pregunta de este mes ha sido:

¿Estamos ante una tendencia de juegos 'inacabados' y 'episódicos' que se alejan de los títulos que conocemos hoy en día?



Robe

Creo que lo único que nos lleva a lanzarnos a la piscina con este modelo de negocio es el *hype* **o las ansias por un juego que nos guste mucho**. Sabemos que al final acaba lanzándose de forma completa y generalmente con una atractiva edición física y algún que otro extra. Personalmente no me atrae jugar a un capítulo, o parte de un juego, que sé que no estará completo hasta dentro de unos meses y, en caso de hacerlo, estoy seguro de que más adelante habría perdido el interés de cara al siguiente episodio, **así como la frescura en cuanto a la historia.** De todos modos esto es algo que está al al orden del día, diría que son los juegos "normales" los que empiezan a parecerse a este modelo si tenemos en cuenta que se lanzan carentes de contenido, con fallos de funcionamiento y luego tenemos el tema de los DLC y las ediciones GOTY. Al final son muchísimos los juegos que, adoptando el modelo episódico o no, **acaban en el mismo saco que muchos tenemos en cuenta para sentenciar "me esperaré a la versión completa"**

Alejandro S

Socio Gold

Como en cualquier industria, **lo que manda es el beneficio.** Hace años que unos pocos batallábamos contra la imposición de los DLCs, otros lo podían ver como una posibilidad de expandir un juego más allá de la experiencia original, pero la verdadera transición en este modelo fueron los formatos **episódicos y sus pases de temporada**.

Telltale lo hizo bien porque su modelo no ha variado; ofrece un formato similar a las series de televisión y su imponente narrativa nos impide dudar. Pero una vez que se convierte en tendencia, y con la posibilidad de actualizar juegos rotos por internet, más que mejorar la experiencia de un videojuego **a lo que nos lleva todo ésto es a convertirnos a los paganos en testeadores de juegos inacabados**. La nostalgia del cartucho es insustituible únicamente por ésto; echo de menos tener un juego completo y acabado en su día de lanzamiento. *Batman: Arkham Knight* es un ejemplo que define bien el precio excesivo de un pase de temporada y lo inacabado que estaba en su dia de lanzamiento.



Hugo Sandoval



Socio Digital

A Telltale games le ha salido **muy rentable** sacar juegos por episodios, sacando sagas que nadie esperaba. Pega más por el tipo de juegos de aventura, como si fuera una serie de televisión donde esperas al siguiente capitulo para saber como avanza la historia, pero de ahí a adaptarlo a cualquier tipo de juego por apuntarse al carro del éxito **no tiene mucho sentido.** Yo al menos el juego de *Hitman* no pienso jugarlo a corto plazo sabiendo como va a salir, aparte que no es de mis sagas favoritas.

Sobre juegos "inacabados", creo que se debería seguir el camino marcado por *Driveclub* en PS4: es cierto que **el juego no salió completo**, pero lo rebajaron a 30 euros y pusieron el *season pass* a un precio que, con la suma de ambos, ha superado todas las expectativas: la cantidad de coches, eventos y pruebas que han metido ha merecido ampliamente la pena, más si cabe ahora con la inclusión de las motos (por 15 euros si tienes Playstation Plus)

Un juego que ha salido por **70 euros** en total (cualquier juego de consola cuesta eso en su salida) han dado contenido para miles de horas, teniendo siempre presente la parte *multiplayer.* Y el tema es que siguen sacando contenido gratuito, se le echa en falta más circuitos y países nuevos, cuando metieron los cambios metereológicos el juego pasó a otro nivel.

Pablo Arosa

La fórmula de los juegos episódicos puede ser hasta positiva **según cómo se maneje el tema.**

Puede ser un refuerzo para pulir cada "fascículo" del juego, ya que al dividir la historia en partes, tienes menos código que programar, **lo que se puede llegar a traducir en menores errores** de programación, fallos de rendimiento, etc. Aún así, ya sabemos como se las gastan la mayoría de las empresas, sacarían las partes en un corto período de tiempo, a un precio desorbitado, y, por desgracia, con un rendimiento poco óptimo que intentarían subsanar a base de parches y parches.

En cuanto a los juegos inacabados... No se hasta qué punto les puede resultar rentable a las desarrolladoras publicar los juegos en tan poco tiempo y con problemas técnicos **en vez de sacarlos de forma más pausada y con el número mínimo de errores**, los cuales le darían una publicidad y fama más que positiva.

Thanbe

No nos engañemos; ninguna desarrolladora pequeña o grande en su sano juicio quiere ver repercutida su imagen o la de su producto, en el cúal han invertido tiempo y recursos, de manera negativa, pero también hay que recalcar que **el fin de éstas es rentabilizar sus proyectos venideros y futuros**

Esto desemboca en **qué es más viable para la empresa** para poder satisfacer un mercado, donde los desarrollos cada vez son más caros y la falta de innovación no se perdona tan fácilmente en el sector de los videojuegos y el ocio electrónico. Al final, la premisa es como siempre ha sido, el feedback desarrolladora-videojugador.

Ha habido casos esperpénticos como Warner y su *Batman Arkham Knight*, EA y *Battlefront*, Capcom con sus DLC de pago presentes en disco (o el caso más sonado ahora, las prisas por sacar *Street Fighter V* justo antes del *Pro Tour* y tener el juego a medias hacer) y muchos otros donde la empresa ha hecho oídos sordos a la crítica constructiva de sus compradores. Pero no todo es así, **ahí tenemos a Life is Strange**, expansiones de *Grand Theft Auto* o *Fallout*... si miramos estos ejemplos veremos que en la mayoría han tratado de seguir una barrera quizá no transparente, pero muy cercana a sus clientes.



DIRECTOR	JORGE SERRANO
SUBDIRECTOR	JUAN TEJERINA
JEFE DE REDACCIÓN	JUAN PEDRO PRAT
RESPONSABLE DE CONTENIDO	CARLOS SANTILLANA
REDACTORES	MARC ARAGÓN
	JAVIER BELLO
	FERNANDO BERNABEU
	ALEJANDRO CASTILLO
	ADRIÁN DÍAZ
	OMAR MORENO
	IVÁN RAMÍREZ
	GAMER ENFURECIDO
COLABORADORES	LAURA LUNA
DISEÑO	JUAN PEDRO PRAT
	JUAN TEJERINA
	JAVIER BELLO
AGRADECIMIENTO ESPECIAL	VIRGINIA BUEDO RODERO (Corrección)
	SERGIO GORDILLO BELLIDO (Preimpresión)

¡GRACIAS POR EL APOYO INCONDICIONAL DE NUESTROS SOCIOS GOLD!

ALEJANDRO GARCÍA RAMOS
HÉCTOR LÓPEZ ALEMANY
JUAN ANDRÉS HURTADO DE MENDOZA
RUBÉN FÚNEZ TORAL
HODEI TIJERO HERNÁNDEZ
DAVID RIOJA REDONDO
PEDRO DÍAZ SAN MIGUEL
DAVID MARTÍNEZ BERTÓLEZ
SERGIO BIENZOBAS CUENCA
LUIS CALVO CAUDEVILLA
DIEGO VILLABRILLE SECA
PABLO JIMÉNEZ MARTÍN
JOSÉ LUIS OJEDA RODRÍGUEZ
IÑAKI BIENDICHO CORTIJO
ALEXANDRE OLIVERA ROMERO
MARÍA MORENO TORRES
ALEJANDRO SUÁREZ BONAL
IVÁN FERNÁNDEZ LÓPEZ
JAUME MINGOT BUFORN
CARLOS DAGANZO AGUDO
ENRIC LLOP ALONSO



DESCUBRE

la portada que no llegó a ver la luz



GRACIAS POR ESTAR CON NOSOTROS

¡NOS VEMOS EL 5 DE MAYO!

¡DESCÁRGATE NUESTRA **APP** PARA ANDROID & iOS!

